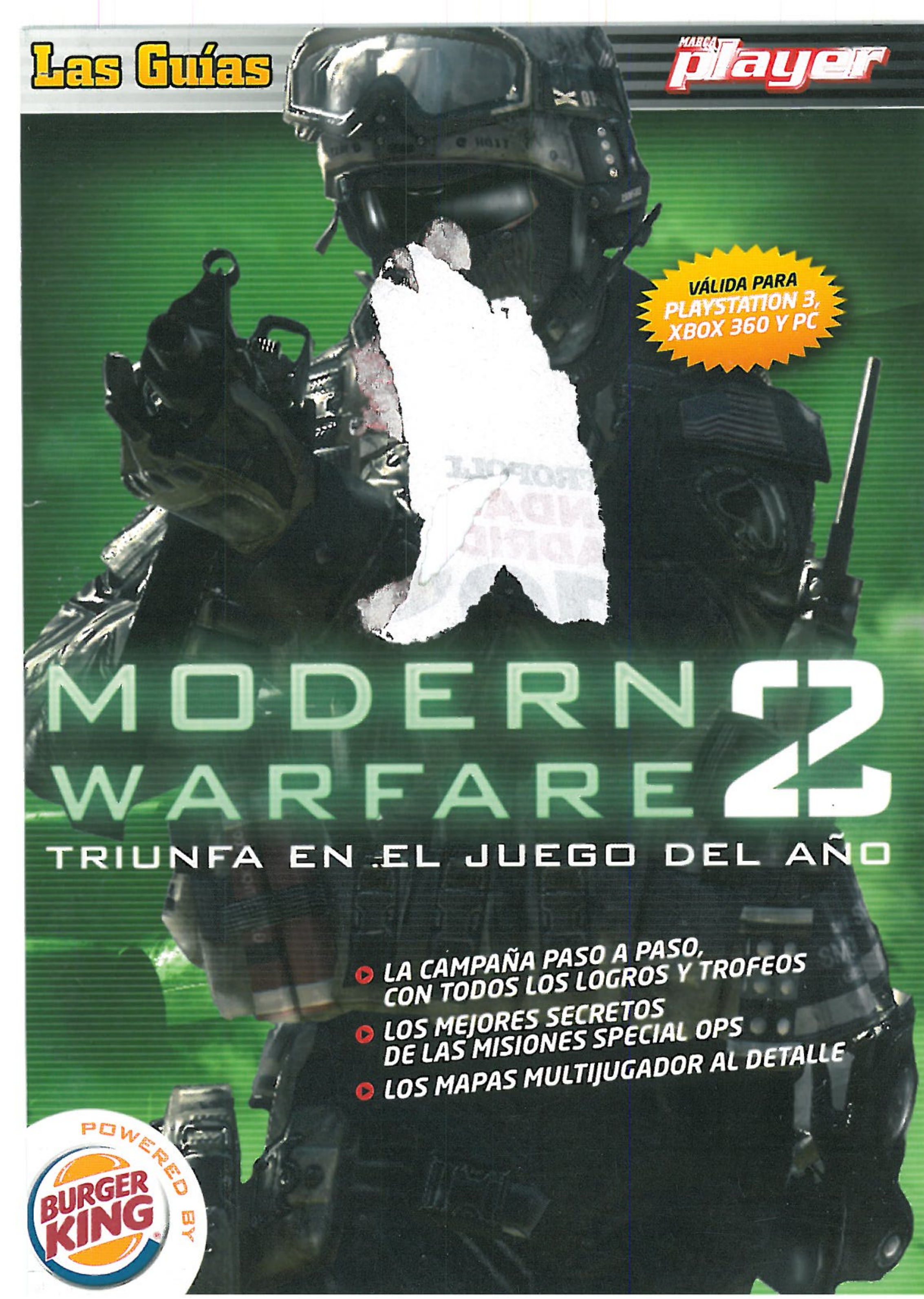

Las Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 Y PC
MODERN WARFARE 2
TRIUNFA EN EL JUEGO DEL AÑO
LA CAMPAÑA PASO A PASO, CON TODOS LOS LOGROS Y TROFEOS
LOS MEJORES SECRETOS DE LAS MISIONES SPECIAL OPS
LOS MAPAS MULTIJUGADOR AL DETALLE
POWERED BY
BURGER KING

LAS GUÍAS
PARA NO PERDERTE
EN LA CIUDAD



PARA QUE NO TE PIERDAS
COMPRANDO

QUE NADA TE HAGA PERDER
EL APETITO

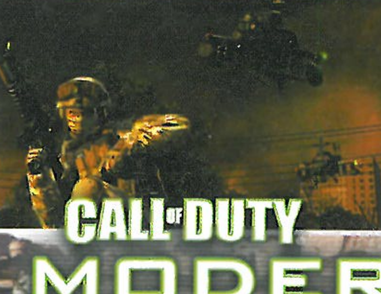






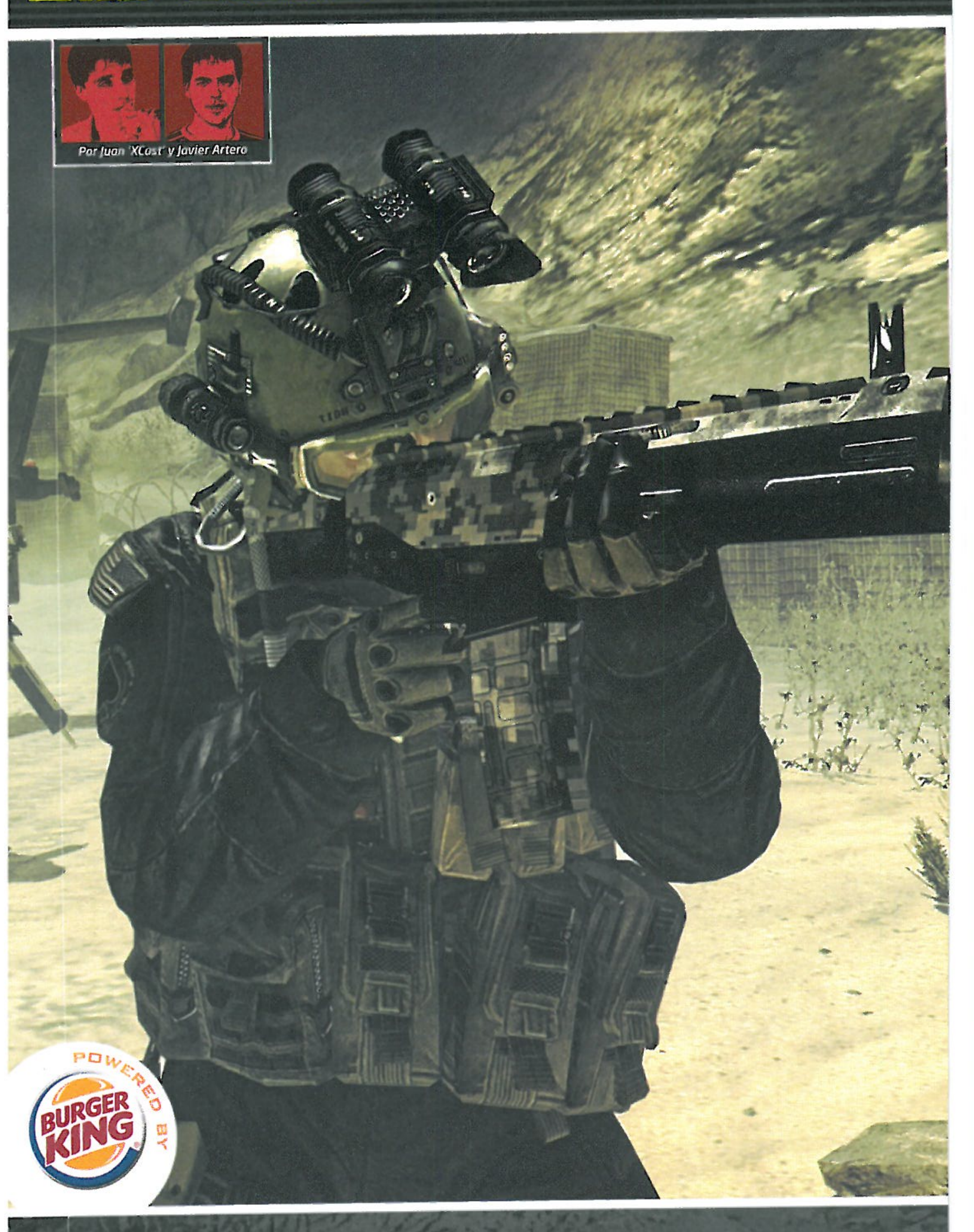






CONTENIDOS

Las Guías





MODERN WARFARE 2

DESENTRAÑAMOS TODOS LOS MISTERIOS DEL MEJOR SHOOTER DE LA ACTUAL GENERACIÓN DE CONSOLAS.



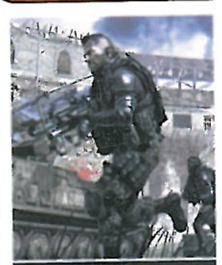
ienvenidos a la Guía de *Modern Warfare 2* que hemos preparado para todos vosotros. Antes de meternos de lleno en el campo de batalla, vamos a ubicarnos en el argumento del juego y a situarnos en su contexto histórico dentro de la saga.

La madre de todas las batallas

Call of Duty: Modern Warfare 2 está ambientado cinco años después de lo acontecido en su predecesor, el aclamado por crítica y público *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Así pues, la historia vuelve a situarse en la actualidad, dejando de lado la Segunda Guerra Mundial y nos mete en el papel del Sargento Gary "Roach" Anderson. Bajo la supervisión de 'Soap' MacTavish (al que recordaréis por protagonizar la anterior entrega) y formando parte del pelotón "Special Air Service" (SAS Británico), nuestro objetivo será acabar con un grupo terrorista ruso liderado por el temible Vladimir Makarov. Sucesor de Zakhaev (nuestro enemigo en el primer *Modern Warfare*), Makarov ha conseguido implantar de nuevo el comunismo y trama una estrategia para realizar el mayor atentado jamás perpetrado contra los Estados Unidos.

Durante la aventura tendremos la oportunidad de manejar distintos personajes y viviremos un guión digno de película, lleno de giros y sorpresas que nos acompañarán a lo largo de la campaña principal del juego.

ACTO 1



PERSONAJE

"Soap" Mactavis

Héroe de la primera entrega de *Modern Warfare* y uno de los personajes principales de la trama. El verdadero protagonista de este juego a pesar del resto de soldados.

DOCUMENTOS (1/45)

El primer documento de información lo encontramos justo antes de entrar en el foso. Pasado el campo de baloncesto y a mano izquierda, encontraremos una mesa con el primer ordenador.

CONSEJOS

Con buen pie

- Dispara con el botón de apuntar con precisión siempre que puedas, ya que aparte de ser más efectivo, también te ayudará a fijar los objetivos más rápidamente.
- Durante el juego hay escondidos un total de 45 documentos de información. No olvides recoger el primero de ellos en este nivel.

Acto 1

Misión 1: Otro día, la misma mierda

Comenzamos la aventura en Afganistán en el papel del soldado Joseph Allen. Todo empieza con un tutorial que nos servirá para aprender los controles del juego. Con la excusa de enseñar al resto del pelotón, debemos destrozar una serie de dianas que irán apareciendo paulatinamente. Primero se nos explicará el disparo desde la cadera (sin dirigir, solamente pulsando el botón de fuego) para después pasar al apuntado con precisión. Por último practicaremos con las granadas y probaremos a disparar a través de trozos de madera, perforándolos...

Una vez terminada la toma de contacto con el juego, se nos indicará que avancemos hasta un foso situado a pocos metros, lugar en el que probaremos nuestras habilidades en una zona ambientada en combate real. Antes de entrar, el Cabo Dunn nos ofrecerá un abanico de armas para seleccionar y nos explicará como alternar entre las mismas. Podremos cargar con dos armas distintas y también se detendrá un momento para detallarnos el funcionamiento de las armas cortas. Tras salir airosos del foso, una escena en la que aparecen soldados aliados heridos nos introducirá en nuestra primera misión de verdad. Ha llegado la hora...

Misión 2: Jugador de Equipo

Nuestro debut en la guerra real tiene su ubicación en Afganistán. Una explosión nos pone en alerta y tras refugiarnos en el río nos veremos inmersos en el primero de los muchos tiroteos que componen el juego. Nuestro objetivo es conseguir restaurar el puente que hay en la parte izquierda, dañado durante un combate previo. Allí nos esperará un vehículo para sacarnos de la zona, pero antes tenemos que acabar con los enemigos que están al otro lado del río. Si nos mantenemos agachados

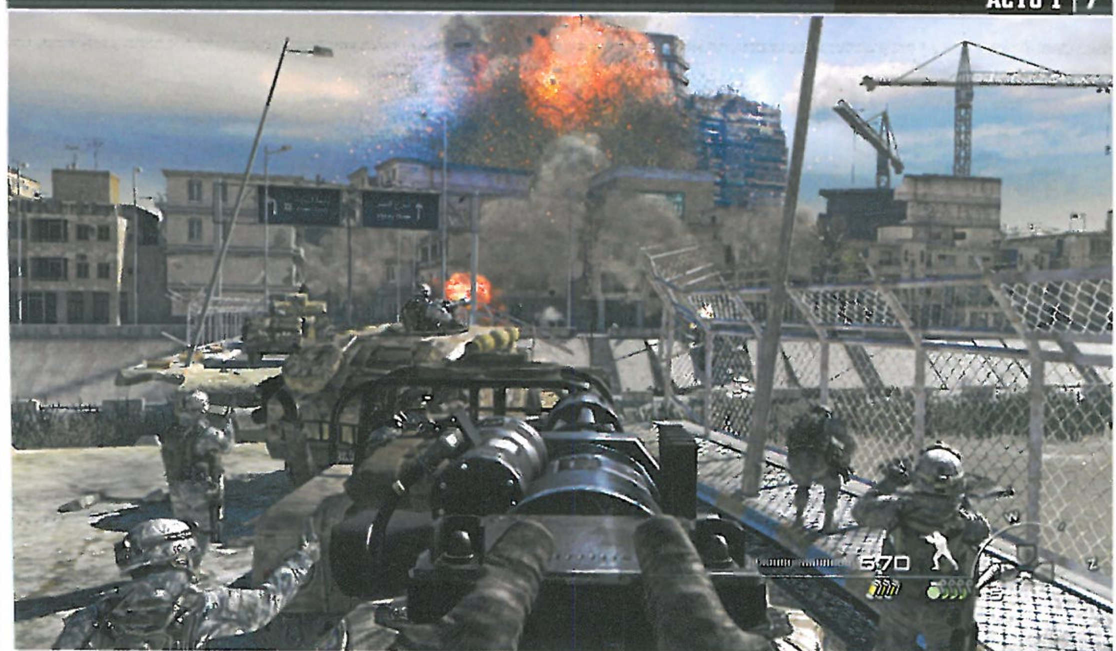
LOGROS

"Jefe del foso" y "De nuevo en acción"

Para conseguir el primero de ellos, hay que terminar el circuito en menos de 30 segundos. En función de cómo lo hagamos, ***Modern Warfare 2*** nos propondrá un nivel de dificultad. No os preocupéis por la elección, ya que se puede cambiar en cualquier momento.

El segundo llamado "De nuevo en acción" se otorga por completar la misión.





no resultará complicado terminar con sus vidas. Es el momento perfecto para familiarizarnos con las distintas posibilidades para deshacernos de los enemigos: usa el lanzagranadas, el disparo entre los huecos de los elementos del escenario...

Cuando se nos indique, nos dirigiremos hacia el transporte para llegar a la siguiente zona. Dentro del convoy seremos los encargados de la torreta, pero no debemos abrir fuego hasta que nos lo digan. Tras unos frenéticos giros a través de las estrechas calles del escenario seremos alcanzados y tendremos que buscar refugio en el edificio de enfrente. Diversos enemigos nos esperan para recibir nuestra llegada.

Tras ello, recibiremos un mensaje de nuestros compañeros en el que nos requieren cerca de colegio. Allí nos dirigimos, existiendo diversas formas de superar el escenario del colegio. Lo mejor es intentar flanquear a los enemigos por sus laterales o espaldas para ganar ventaja.

Misión 3: Máximo Riesgo

Dejamos las calurosas tierras de Afganistán y ponemos rumbo a Kazajistán. A los mandos de Anderson y acompañados por MacTavish, debemos infiltrarnos en una base rusa. ¿El objetivo? Conseguir un módulo ACS.

Al comenzar la misión, seguiremos a "Soap" en una escalada por la nieve. Para escalar disponemos de dos piolets, que manejaremos pulsando alternativamente los botones de apuntado y disparo. Avanzaremos hasta

DOCUMENTOS (2/45 y 3/45)

En el colegio encontraremos dos documentos más. El primero está situado en la parte derecha de una de las últimas habitaciones que visitamos antes de abandonar el edificio. El otro, justo al salir en una mesa al lado del taxi aparcado en la calle.

CONSEJO

¡Granada!

• Utiliza granadas en las habitaciones en las que hay varios enemigos antes de entrar. Es ideal para acabar con un grupo de ellos. También puedes lanzar una cegadora para machacarlos mientras están despistados por el impacto.

ACTO 1

una base, momento en el que hay que dar con la forma de entrar.
Antes de infiltrarnos, 'Soap' nos dará una breve lección sobre el sensor que llevamos encima. El punto azul es nuestro compañero y los enemigos aparecerán como señales luminosas verdes al acercarnos.
Por el camino nos cruzaremos con algunos guardias que mataremos según las órdenes que nos da nuestro compañero por radio, o bien, por la vía rápida con disparos propios y certeros. Justo al aproximarnos a la base, la tormenta aumenta de intensidad lo que nos otorgará una gran ventaja si utilizamos con cabeza el sensor.
Seguiremos avanzando hacia donde marca el indicador de objetivo y haremos uso de los edificios para evitar las patrullas y un camión de transporte de tropas. Seguidamente nos toparemos con un campo abierto que podremos cruzar sin muchos problemas, para finalmente encontrar el punto en el que cumpliremos el objetivo: colocar el C4 en el lugar marcado. Una vez hecho, nos reunimos con MacTavish a la entrada de un almacén, tan sólo hay que seguir el marcador de objetivo.
Tras encontrar en el almacén un modulo ACS, más de una decena de soldados rusos tendrán contra las cuerdas a nuestro aliado. Entonces, desde la planta superior, dispondremos de cinco segundos para salvarle la vida. Detonar el C4 para provocar la distracción en el almacén es la única vía de escape.
En la huída, tendremos que seguir a 'Soap' a través del nivel mientras nos intentan dar caza con motos de nieve. La mejor solución acabará siendo coger una para abandonar el lugar. Su control es muy sencillo, siendo el botón de disparo el acelerador, el de apuntado servirá para disparar y el de agacharse para dar marcha atrás en caso de quedar atorados en alguna roca. Durante el trayecto esquivaremos los obstáculos para, al final, encarar bien la pendiente y llegar al otro extremo de un precipicio.

DOCUMENTO (4/45)
Al comenzar la tormenta y antes de entrar en las verjas de la base, encontramos unas escaleras y una torreta a mano derecha. Allí nos espera otro ordenador.

DOCUMENTO (5/45)
Cuando veamos a 'Soap' y antes de proseguir el camino, damos un giro de 180° y encontraremos el quinto ordenador en una de las ventanas del almacén colindante.

CONSEJO

EN SILENCIO
- Haz uso de tus habilidades de sigilo para no tener tantos problemas a la hora de avanzar por este nivel. Tu arma lleva silenciador y tienes la opción de agacharte para andar más despacio. Las armas enemigas harán más ruido.

LOGROS

"LOS CAUTOS NO DESCANSAN", "FANTASMA" Y "RECIBIMIENTO FRIO"
- El logro fantasma lo recibiréis si conseguís colocar el C4 sin ser detectados. Para conseguir el de "Los cautos no descansan", es suficiente con eliminar a un enemigo con el cuchillo sin que note nuestra presencia.
- Para conseguir el logro "Recibimiento frío", simplemente, necesitas completar la misión correspondiente.



DOCUMENTO (6/45)
Uno de los complicados. Cuando queden unos 1.850 metros para el destino. Para en un bosque en la parte izquierda de la zona.

Misión 4: Nada de ruso

En el papel de Joseph Allen nos toca vivir una de las experiencias más duras que se recuerdan en un videojuego. Nuestra agencia nos ha infiltrado en la organización de Makarov, un terrorista sin escrúpulos...

Estamos en el aeropuerto de Moscú y Makarov ejecuta una matanza (civiles incluidos) mientras le acompañamos. El desarrollo de la misión es sencillo, seguimos al terrorista hasta salir de la terminal junto a su grupo.

Fuera, los antidisturbios nos van a dar guerra, puesto que llegan con sus escudos impenetrables a las balas. Es momento de utilizar todas las coberturas que podamos y de tirar con acierto las granadas. Lo mejor es el lanzagranadas para terminar con ellos. Seguimos a Makarov hasta el vehículo del final de la misión y admiramos el giro de los acontecimientos que se avecinan...

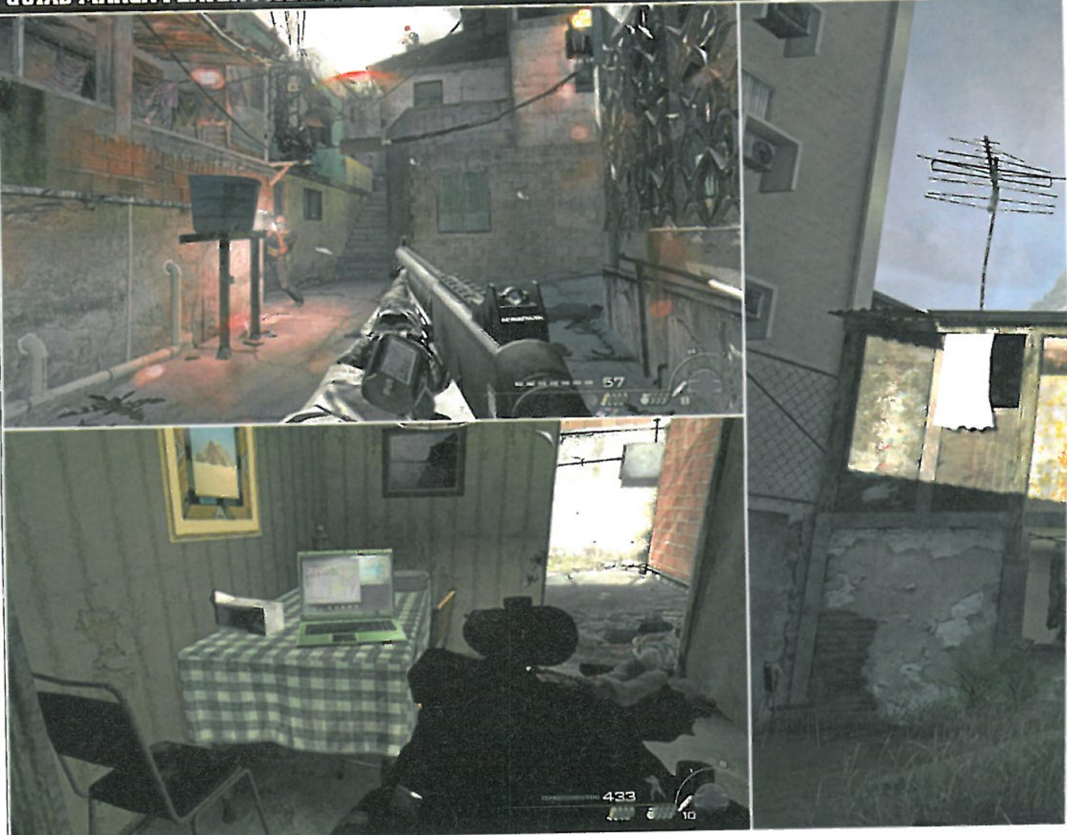
Misión 5: Aterrizaje

Viajamos a Río de Janeiro en busca de Alejandro Rojas. Informes de inteligencia le relacionan con Makarov y tenemos la firme convicción de que nos puede dar una pista sobre su paradero.

CONSEJO

PARA SENSIBLES

• Al iniciar el juego se nos pregunta si queremos ver una serie de escenas que pueden herir la sensibilidad del jugador. Si hemos marcado que no, la misión actual no contendrá la parte que explicamos a continuación.



DOCUMENTO (7/45)
Nada más llegar a la zona de las favelas. Desde la esquina suroeste, giramos a la derecha y avanzamos. Encima de la mesa de cocina de la segunda casa lo tenemos. Hay una moto cerca.

CONSEJO

CON TIENTO
• No dañes a los civiles o dirás adiós a tu misión. Concéntrate en los objetivos para no cometer ningún error.

A bordo de una furgoneta, perseguimos a otra que transporta unos cuantos milicianos que van al teórico encuentro con Rojas. La cosa se tuerce rápidamente y rápidamente pulsaremos el botón de agacharnos para que no nos alcance un balazo sentados en el coche. El objetivo no tarda en salir por piernas del lugar y recibiremos órdenes de capturarlo vivo. Usamos el sprint y perseguimos a Rojas todo lo rápido que nos sea posible. Debemos pegarle un tiro en las piernas antes de que escape por las escaleras. Una vez capturado y mientras lo interrogan, ponemos rumbo a las favelas.

Meat y Royce nos acompañarán en este difícil trayecto (el más complicado en lo que llevamos de juego) así que nos preparamos para lo que está por llegar.

En este fase es muy importante ir eliminando a todos los enemigos que nos vayan apareciendo antes de avanzar. Tratamos de seguir el icono de destino y atravesar los distintos lugares poniendo especial atención a los enemigos situados en los tejados, ya que resultan letales.

Documento (8/45 y 9/45)
Los dos siguientes están juntos. Mientras vamos a las favelas superiores, llegaremos a un cruce con una escalera. Veremos una casa. Dentro está el primero. Saliendo, en la casa situada cruzando la calle a mano izquierda está el noveno.

Rojas se encuentra en las favelas superiores y por el camino nos encontramos con un nuevo enemigo: los perros. Los animales son muy veloces así que hay que eliminarlos antes de que salten encima nuestro o, si ya están encima, utilizando el botón de esprintar para usar el cuerpo a cuerpo. Al final, Rojas es capturado aunque no sin una sorpresa...

Acto 2

Misión 6: ¡Wolverines!

Lo acontecido en los capítulos anteriores trae como consecuencia un devastador ataque de Rusia a los Estados Unidos y nosotros, en el papel de James Ramírez, tenemos como misión la defensa de un pueblo que está sufriendo ataques aéreos.
Un tanque nos espera al inicio y para evitarlo, seguimos a Foley lo más rápido posible. Llegaremos a una gasolinera en la que seremos testigos

Documento (10/45)
Casi al final del nivel, en la parte superior de los tejados (tras subir todas las escaleras de la zona) encontramos una casa abierta en la derecha de nuestra posición. Entramos y bajamos las escaleras que hay en la misma.



Documentos (11/45, 12/45, 13/45 y 14/45)
En los distintos edificios del escenario de la batalla podemos encontrar hasta cuatro documentos distintos. Uno está en el mostrador de la gasolinera, el segundo en el mostrador del banco, el tercero en las mesas del Restaurante y el último en los cubos de basura de la Hamburguesería.

CONSEJO

USA LA TORRETA
• La torreta M-5 del tejado te ayudará disparando solita a los enemigos. Sólo tienes que colocarla y que empiece la fiesta.

de una de las batallas más encarnizadas de todo el juego.
Las coberturas y el cambio de armas si nos quedamos sin munición serán vitales, así como no separarnos demasiado de nuestro bien amado pelotón. En los tejados de uno de los edificios, se nos encargará defender la asediada zona desde allí. Para ello, nada mejor que el rifle de mira telescópica que podremos encontrar en el tejado y la ametralladora automática, nuestra mejor aliada en estos turbulentos momentos de la emocionante historia del modo campaña.
La frenética misión seguirá su curso y se nos informará que podemos encontrar un satélite Predator en el Restaurante. La zona es un hervidero, pero una vez tengamos el Predator en nuestro poder, la cosa cambia. Al iniciar el satélite, la pantalla muestra una vista aérea de la zona marcando en color rojo los objetivos a destruir. Primero seleccionamos el objetivo de disparo y luego pulsamos el botón de fuego. En ese momento, la cámara seguirá al misil que podremos guiar con las direcciones hasta el momento del impacto. ¡Espectacular!
Para postre, un par de helicópteros. Para derribarlos utilizaremos uno de los dos Stinger que hay en el escenario (hay uno en el tejado del Nate's y otro en el Restaurante). Una vez eliminados, es hora de subir al camión y olvidar ese infierno.

Misión 7: El avispero

De vuelta a las favelas. Nuestro pelotón quedó atrapado y sin helicóptero

ACTO 2

LOGROS

"MÁS DE 10 ENEMIGOS" Y "ROYALE CON QUESO"

Puede ser un buen momento para conseguir "Más de 10 enemigos", basado en matar a 10 enemigos con un solo disparo del Predator. Aprovecha cuando salga la oleada final de enemigos desde la estación de servicio para conseguir este logro.

"Royale con Queso" se desbloqueará al completar la misión.

para escapar, así que estamos obligados a buscar una solución al problema para salir de allí. La misión es corta, pero de una intensidad increíble. Básicamente tenemos que seguir a nuestros compañeros con la intención de encontrar el vehículo de rescate.

Utilizando toda nuestra destreza, el uso de granadas y rifles cobra importancia. Atravesaremos bastantes callejones llenos de coches y bidones, así que cuidado con las explosiones al usarlos como cobertura, son mucho más que peligrosos.

En la parte final del capítulo, seremos protagonistas de una carrera casi suicida por los tejados para llegar alcanzar a tiempo al helicóptero de fuga. Deberemos centrar nuestra atención en observar el camino lo más rápido posible y colocarnos bien para el último salto, ya que si no conseguimos cogernos a la escalera del helicóptero moriremos. Al conseguirlo, fin de la misión.

Misión 8: Éxodo

Los rusos han impedido que recibamos ayuda aérea mediante la utilización de unas baterías anti-aéreas que debemos desactivar. A los mandos del soldado Ramírez, nos preparamos para volver al combate...

Con la compañía de un tanque acorazado, todo será mucho más sencillo. Podemos seleccionar a qué objetivos queremos que dispare el tanque mediante una mira infrarroja. Las calles de Arcadia están plagadas de objetos para utilizar como cobertura, pero los enemigos también harán lo mismo así que será algo más complicado acabar con ellos que en anteriores ocasiones. Utilizaremos el tanque para acabar con sus zonas defensivas (torretas e infantería) a medida que seguimos avanzando de forma bastante lineal.

Al final, daremos con una mansión en cuyo patio están las baterías anti-aéreas que buscábamos. En ese momento, pediremos mediante la utilización del láser un ataque y daremos el objetivo por cumplido. No cantamos victoria porque todavía le queda un pequeño fleco a la misión. Dirigirnos hacia el 4677 de Brookmere Road para recoger una información que nos ha pedido Sheperd de forma urgente.

LOGRO

"CORONEL SANDERSON"

• En Avispero, busca varias jaulas para gallinas agrupadas y acaba con 7 de ellas en menos de 10 segundos.

DOCUMENTOS (15/45, 16/45, 17/45 y 18/45)

El primero, nada más comenzar la misión, en el interior de una casa con fachada roja en la parte derecha.El segundo lo veremos al atravesar una explanada llena de coches destrozados con una verja al fondo, sobre bidones. El tercero está ubicado en el segundo piso de una heladería con fachada roja.
El último está en la parte final, junto a una portería de fútbol.

DOCUMENTOS (19/45, 20/45 y 21/45)

El primero está en una casa a la entrada de una zona residencial llamada "Garden Villas", el segundo en una oficina cerca del peaje donde se amontan los enemigos y, el último, en el segundo piso de la segunda casa que encontramos a la derecha tras pasar por el puente.

ACTO 2

CONSEJO

¡SORPRÉNDELOS!
En determinados momentos, llegaremos a unas puertas en las que tendremos que hacer una "incursión". Para entrar, pulsaremos el botón de recarga para dejar una carga explosiva y esperaremos que se abra la puerta. La cámara se ralentizará y debemos acabar con los enemigos que haya dentro, pero sin dañar a ningún rehén.

Documento (22/45)
Rescatados los primeros rehenes, subimos hasta arriba del todo por las escaleras y el primer ordenador está sobre una estantería.

Documento (23/45 y 24/45)
Tras el plan alternativo de 'Soap', el ordenador 23 se encuentra en una de las puertas de la derecha. El 24, una vez derribado el helicóptero, de nuevo en una puerta a la derecha. Bajando las escaleras y a nuestras espaldas.

Misión 9: El único día sencillo... fue ayer

Llegamos a uno de esos momentos inolvidables que nos regala el juego de Infinity Ward. Es la hora de infiltrarnos en una plataforma petrolífera submarina y para ello tendremos que utilizar nuestros equipos de inmersión por agua.

Al llegar a la zona, observamos desde el agua a dos soldados patrullando. Tras eliminarlos de forma sigilosa (con la ayuda de 'Soap'), da comienzo la misión de verdad.

Hay diversas habitaciones en las que habrá rehenes para rescatar mediante el sistema de "incursión".

Avanzando en la misión, también planearemos un ataque con explosivos guiados por MacTavish, para deshacernos de unos cuántos soldados de una sola tajada.

Tras las estrategias de 'Soap' para acabar masivamente con tropas enemigas, seremos sorprendidos con la inesperada visita de un mortífero helicóptero. Para acabar con él, como siempre, lo mejor es un buen disparo del Stinger que hay por la zona. En cualquier caso, hay más maneras de derribarlo, pero ninguna tan espectacular y efectiva.

La parte final de la misión es terrorífica, con poca visibilidad debido a las granadas de humo que han soltado nuestros enemigos y a las impresionantes armas que llevan consigo. Lo mejor para superar el reto es ir equipados con un arma mira térmica (hay varias por el nivel) y tener paciencia. La sorpresa final del nivel es una "incursión" en la que los rehenes han sido atados junto a explosivos C4, así que más nos vale tener buena puntería...

LOGRO

"TOC, TOC"
Uno de esos que podemos desbloquear en otro momento, pero quizá es el momento ideal. Elimina a cuatro soldados enemigos utilizando solamente cuatro balas en el modo "incursión" para conseguirlo.

Misión 10: El gulag

'Soap' sospecha que un personaje del complejo al que nos dirigimos nos puede dar pistas sobre el paradero de Makarov. Llegamos al Gulag con una impresionante escena en la que sobrevolamos las zonas heladas de los alrededores. Estamos listos para entrar de nuevo en acción.

Lo primero es limpiar la zona de enemigos desde el helicóptero mediante nuestro rifle de francotirador. Mantenemos la respiración



SALVANDO AL VIP
Una de las personas más importantes de USA está en esa casa en llamas. ¿Habrá sobrevivido?

A CÁMARA LENTA
Esta es la primera de las incursiones en una habitación plagada de enemigos. Mejor por la puerta de la izquierda.

ACTO 2

CONSEJO

SIN RESPIRAR

Con el rifle de francotirador es posible mantener la respiración. Para conseguirlo, mantenemos pulsado su correspondiente botón, de forma que nos será más sencillo fijar los objetivos con la mirilla.

LOGRO

"VIOLENCIA INNECESARIA"

Cuando te hagas con un escudo, úsalo para golpear a un enemigo y obtendrás la recompensa.

y es pan comido. El siguiente paso es abordar el castillo, y para ello, descendemos en su centro neurálgico.

Buscamos al prisionero 627 y el camino no será sencillo. El interior de la cárcel está muy bien protegido y sus guardias están equipados (en su mayoría) con escudos, por lo que no nos queda otra que intentar flanquearlos y utilizar granadas. Llegados a un punto, también cogeremos un escudo, siendo la única manera de sobrevivir a una lluvia de balas que nos espera en ese momento de la misión.

Este nivel incorpora algunos elementos nuevos, como el descenso en rápel hacia la zona inferior del complejo o, casi al final, la utilización de las gafas de visión nocturna.

El desenlace del capítulo es realmente difícil, con el enfrentamiento en las duchas contra oleadas de enemigos que nos esperan. El gran problema son los tiradores que hay ubicados en el piso superior (y a ambos lados), así que los convertimos en nuestro primer objetivo. Tras una batalla muy dura, lograremos avanzar y dar, por fin, con el prisionero 627.

El trayecto de la fuga es espectacular, puesto que están bombardeando el edificio y los derrumbes nos cierran los posibles caminos. Hemos

DOCUMENTOS (25/45, 26/45, 27/45 Y 28/45)

Tenemos cuatro para encontrar en la fase actual. El documento número 25 lo encontramos en unas escaleras que hay justo frente a la puerta con las dos luces rojas. El siguiente ordenador lo veremos en una mesa de la primera sala de control de celdas. El tercero está en una habitación de la derecha justo después de tener que usar los escudos y el último está ubicado en una mesa de la sala en la que encontramos al prisionero. ¡Hazte con él antes de salir de la zona!



ACTO 2

completado una de las misiones más complicadas que tiene *Modern Warfare 2* así que sólo nos queda disfrutar de su impactante escena final.

Misión 11: Por propia voluntad

Protagonizado por James Ramírez, el capítulo once se inicia en un edificio en el que todos nuestros compañeros heridos están recibiendo atención médica. Al salir al exterior vivimos un momento impactante. Washington DC está totalmente destruido, fruto de los ataques de los terroristas que han convertido la ciudad en una pesadilla difícil de olvidar.

El objetivo es hacernos con el control del edificio tomado por los rusos, así que, abriéndonos hueco por las trincheras, lo asaltamos junto con Foley y el resto de compañeros. El edificio está muy bien defendido así que no desperdiciaremos munición e iremos subiendo pisos a la vez que limpiamos la zona.

Durante la misión, hay que eliminar unos cuántos enemigos equipados con lanzacohetes desde una ventana del edificio, así como unos vehículos blindados y algún que otro helicóptero.

Una vez lo hayamos conseguido, se nos dará un minuto y medio para abandonar el lugar por el tejado. Hay bastante tiempo para llegar al helicóptero

CONSEJO

TIEMPO DE CAER

Cuando controles el Javelin desde el muro tendrás un tiempo limitado antes de salir del lugar. Aprovéchalo para quitarte de encima a los helicópteros en primer lugar, puesto que sus armas son las más letales que hay en el escenario.



DOCUMENTOS (29/45 y 30/45)

El primero está en uno de los ascensores a la entrada del edificio (el que no puede cerrar sus puertas). El segundo está situado en una puerta de la izquierda en la habitación desde donde encontramos un lanzamisiles enemigo.



CONSEJO

CONFIANZA CIEGA

Durante la infiltración junto a Price, seremos libres de hacerle caso. Nuestro consejo es que sigas sus órdenes, puesto que te evitarán el enfrentamiento directo contra soldados e incluso un par de tanques.

DOCUMENTOS (31/45)

Podemos recoger un documento tras escapar del tanque junto a nuestro compañero. En la parte izquierda habrá un paracaídas y allí está el ordenador.

que nos espera, y en el que todavía nos quedará una última tarea para acabar la misión: usar su ametralladora para limpiar la zona desde los cielos rojizos de Washington DC. Como siempre, todavía queda la sorpresa final.

Acto 3

Misión 12: Contingencia

Nueva misión en la nieve protagonizada por Sanderson "Roach" y acompañados por el Capitán Price. Un capítulo que resulta espectacular y en el que el sigilo será nuestro mejor aliado para conseguir el objetivo: asaltar un submarino ruso que hay en la zona.

El inicio de la fase es sencillo, seguiremos a Price que nos irá indicando en cada momento las posibles acciones que tenemos para proseguir.

Un buen manejo de nuestra M14 con silenciador será imprescindible. Si obedecemos a Price, no pasaremos muchos apuros, ya que ofrece toda una lección a la hora de controlar la situación. Los problemas serios llegan cuando nos unimos al resto del equi-

po y empieza el fuego cruzado. Ya en la base, y tras un primer intento fallido, utilizaremos de nuevo el Predator. Eso acabará por alertar a todas sus tropas y la batalla se encrudecerá. Podremos dispararlo más de una vez y es de vital importancia dañar a los objetivos más peligrosos de los rusos: sus dos camiones, la infantería y sus helicópteros. El submarino queda lejos de nuestra posición y no será una tarea sencilla llegar a nuestro destino.

La batalla se alargará e incluso volveremos a tener que hacer uso de algún arma con mira telescópica desde uno de los puestos de guardia de la fase. Finalmente al llegar al submarino concluye la misión con un acontecimiento inesperado.

Misión 13: Segundo sol

El inicio de la misión no puede ser más espectacular. Estamos atrapados dentro del helicóptero destrozado y el panorama es totalmente desalentador. Durante unos instantes, controlaremos un astronauta y, a través de sus ojos, observamos una terrible explosión nuclear.
De vuelta con el soldado Ramírez, seguiremos a Foley a toda prisa

DOCUMENTOS
(32/45 y 33/45)
En el tramo final, encontraremos uno en el interior de un almacén con el número 33 en la pared. El siguiente está a continuación, subiendo por las escaleras que llevan al helipuerto.



ACTO 3

CONSEJO

VOLANDO VOY...

Mucha atención con el último pelotón al que nos enfrentamos. Lo mejor que puedes hacer es tirarles una granada cuando todavía están juntos y acabarás con ellos rápidamente. Si les dejas posicionarse serán unos rivales muy duros...

mientras observamos los devastadores efectos que ha dejado la explosión. Uno de ellos es la inutilización de cualquier componente eléctrico, con lo que nos olvidamos de la luz en las calles, las miras de las armas e incluso de parte del mapa de la zona. Acto seguido, un desesperado soldado que huye de los restos nos informa que Marshall está reuniendo a todos los supervivientes en el Whisky Hotel, nuestro próximo destino.

El camino no es precisamente corto y además, nos espera un combate bastante peliagudo en las oficinas medio a oscuras de uno de los edificios que nos pillan de paso. Allí las miras automáticas no funcionan (debido a la explosión) así que lo mejor que podemos hacer es olvidarnos de ellas durante la misión.

Cuando casi estemos llegando a nuestro destino, un grupo de soldados fuertemente armados se encuentra al otro lado de la calle. Como no podía ser de otra manera, no son aliados y comienza el último tiroteo de la fase.

Por fin encontramos el edificio y bajamos al sótano, llevando a nuestro equipo a localizar una puerta con el logotipo presidencial...



ACTO 3

Misión 14: Whiskey Hotel

Continuamos desde el punto en el que se quedó el anterior capítulo llamado "Segundo Sol". Es por ello que seguimos sin tener componentes electrónicos funcionando y a Foley con el resto de compañeros a nuestro lado.

Si realmente existe el infierno, debe ser como lo que viviremos en el siguiente tramo del juego. En los próximos pasos tenemos que conseguir llegar hasta la Casa Blanca (a su ala Oeste) y el camino es muy complicado de atravesar.

Lo más complicado de la misión es evitar las ametralladoras de los enemigos situados en los balcones, que nos dispararán sin piedad. Ya cerca del edificio, las cosas se hacen un poco más asequibles y podemos acertarles con disparos o bien utilizando el lanzagranadas.

Dentro del edificio nos esperan bastantes enemigos pero no son de una dificultad muy elevada. La única complicación reside en que siempre buscan coberturas, así que lo mejor es ir equipado con armas potentes (ya que los objetos se perforan...) y dejar las más precisas para otra ocasión. Uno de los enfrentamientos más interesantes tendrá lugar en la sala de prensa debido a que nuestra visibilidad estará algo reducida. Un preocupante aviso sonará por radio: van a bombardear la Casa Blanca en pocos instantes si alguien no emite señales con bengalas desde el tejado.

Los últimos minutos vuelven a ser un recorrido frenético, al informarnos el Sargento Foley de que solamente nos quedan dos minutos para llegar al tejado y encender las bengalas con las que finalizará la misión. Una vez conseguido el propósito, nos queda una imagen de esas que se guardan en la retina para siempre.

Misión 15: Cabos sueltos

Cada vez queda menos para llegar al final del juego. Es hora de intentar localizar a Makarov y nada mejor que una visita a una de sus guaridas para intentar acabar con el hombre que ha sembrado el pánico en el mundo.

Parece que nuestra visita no es del todo una sorpresa para Makarov puesto que al atravesar un bosque hacia su refugio, una emboscada en forma de mina nos espera. Para sobrevivir a la trampa, debemos pulsar el botón de agacharnos justo a tiempo o volaremos por los aires. Una espesa cortina de humo nos cegará y avanzar sin divagar para superar los problemas de visión que nos encontramos en la zona es lo mejor que podemos hacer.

CONSEJO

ATRINCHÉRATE

El trayecto hasta la Casa Blanca es una auténtica pesadilla. Utiliza todas las trincheras que puedas para resguardarte de la lluvia de balas que recibirás y avanza a la mínima que puedas. No tardarás en llegar a un punto de auto-guardado.

DOCUMENTOS (34/45 y 35/45)

Tenemos dos documentos por encontrar en "Whiskey Hotel". Uno se encuentra tras abandonar el despacho del Presidente, en un sofá a la izquierda tras cruzar la puerta por la que salimos. El otro está en el tramo final, al subir las escaleras en una habitación a mano derecha.

CONSEJO

PREPÁRATE

La casa está plagada de enemigos. En la planta inferior está repleta de armas. Selecciona las que mejor domines y prepárate para gastar munición. La elección es importante porque en breve llegarán montones de tropas de Makarov a la zona.

ACTO 3

DOCUMENTOS
(36/45, 37/45 y 38/45)
Hay dos documentos en la casa. Uno está en la habitación del piso superior, tras la puerta que rompemos con el modo "incursión". Después, bajamos hasta el sótano (a la habitación de la armería) y allí encontramos otro. El tercero y último está en el embarcadero en los exteriores del refugio de Makarov.

CONSEJO

SIN RUIDOS
A pesar de que es muy difícil pasar desapercibido, intenta ser lo más sigiloso posible, de lo contrario, acabarán con tu vida fácilmente. Busca todas las coberturas posibles y utiliza armas con silenciador.

DOCUMENTOS
(39/45 y 40/45)
Al comenzar la misión hay un avión en la zona derecha del escenario que contiene el primer documento. El segundo está dentro de un avión destrozado que podemos ver encima de una colina, al lado de unos helicópteros.

Dos vehículos enemigos intentarán escapar justo cuando enfilamos la casa, pero nuestros compañeros se encargan de evitarlo. Tras ello, solamente nos queda irrumpir en la casa. Hay varios caminos disponibles así que estudiamos la zona y nos decantamos por uno de ellos (su dificultad es bastante similar).

Tras revisar unas cuantas habitaciones nos daremos cuenta de que Makarov no está en el escondite. De todas formas no habrá sido una visita en balde, puesto que sí encontramos un ordenador que parece contener información muy valiosa. Pulsamos el botón de recargar y los datos se empiezan a copiar.

Tras comenzar la descarga de los datos empieza otro de los grandes retos del juego. Lloverán enemigos de todas partes e incluso helicópteros. Toca preparar una buena estrategia. Quizá lo mejor es quedarse refugiados en el interior de la casa y poner explosivos en las entradas, a modo de sorpresa para los que intenten "visitarnos".

Cuando termine de grabarse la información, es momento de salir del lugar lo antes posible y poner a salvo los datos. El camino final tampoco es un paseo al encontrarnos con más soldados rusos que nos acecharán por todo el bosque que tenemos que atravesar.

Misión 16: El enemigo de mi enemigo

Misión que nos permite controlar el mítico 'Soap' MacTavish, que se encuentra siguiendo el rastro de una posible pista en un desguace perdido por Afganistán.

Tenemos que salir airosos de una zona en plena guerra de bandas y conseguir llegar sanos y salvos al punto en el que nos espera Nikolai.

Cada vez nos queda menos para llegar al final del juego. Es hora de intentar localizar a Makarov y nada mejor que una visita a una de sus guaridas para intentar acabar con el el terrorista más temido y odiado del mundo.

Vuelve a ser una zona con distintas opciones para superar el escenario satisfactoriamente. La opción más sencilla es disparar al menor número de enemigos posibles, con la esperanza de que ningún grupo numeroso de tropas se percate de nuestra presencia en la zona. La batalla no va con nosotros, así que no buscaremos más pelea de la necesaria...

El desenlace del episodio nos pone a los mandos de la ametrallado-

ra del vehículo de escape, con la que procuraremos freír a todos los soldados que entorpezcan la huída. Cuando ya avistamos el avión con la compuerta trasera abierta, un disparo termina con la vida de nuestro piloto y nos toca coger el control del jeep.
Aceleramos para llegar a tiempo al despegue y con eso, el final está más cerca que nunca.

Misión 17: Como en los viejos tiempos

Hay que dar caza al traidor. Sheperd ha desertado y Afganistán va a convertirse en su tumba. De ello se van a encargar MacTavish y Price, un dúo que no se va a ir sin cumplir el objetivo que se han marcado.
Tras deshacernos de un par de grupos de enemigos (nada complicados con la utilización del rifle de precisión) encaramos hacia el marcador que indica una cueva y a la que tenemos que llegar mediante otro descenso con la cuerda. En pocos segundos, la cueva recibe una horda de enemigos con punteros láser, que se convierte en un arma de doble filo para nuestros rivales ya que lo podemos utilizar para averiguar con más claridad su posición. Acto seguido, una bomba deja todo lleno de humo por lo que nuestra visión de la situación se verá afectada.
Pronto volvemos a tener que utilizar el escudo antidisturbios y llegaremos a un área especialmente delicada. Los enemigos llevan un armamento pesado y, encima, van protegidos con los dichosos escudos. Afinaremos la puntería al máximo y tiraremos de ingenio para poder seguir avanzando. No podemos fallar ahora...
Una escena más de intrusión (con peligrosas cargas C4 activadas) dará paso a una cuenta atrás para salir de la cueva y perseguir a nuestro hombre. Sus fieles le cubrirán, incluyendo un pelotón de soldados que llegan en un helicóptero. Tras deshacernos de la última emboscada en la que nos vemos involucrados observamos como la tarea que debíamos cumplir se ha complicado: el objetivo se escapa sin remedio. Tenemos que tomar decisiones y hacer algo, rápido...

Misión 18: Fin de partida

Sheperd huye en una Zodiac a través del río y nosotros le vamos a la zaga en otra lancha. No hay tiempo que perder.
La persecución, evidentemente, no es sencilla. Enemigos nos esperan por todas las posiciones imaginables y recibimos balazos desde todos los ángulos. Dispararemos a lo que podamos y sobre todo, no perderemos el control del vehículo para sortear los múltiples obstáculos que nos aparecen.

ACTO 3

DOCUMENTOS (41/45 Y 42/45)
Tras pasar por delante nuestro un grupo de soldados, veremos un ordenador encima de una mesa delante de un par de barriles. Antes de abandonar la cueva, en un hueco a la izquierda de la salida, está el segundo.

DOCUMENTOS (43/45 Y 44/45)
La otra cueva esconde dos más. En el área de las gafas de visión térmica hallaremos un ordenador que hay junto a un arma sobre la mesa. El penúltimo ordenador está muy cerca del anterior. Tras entrar en la siguiente sala con el modo "incursión" lo encontramos junto a una pila de latas.

DOCUMENTO (45/45)
El último documento de información que nos falta está justo antes de subirnos a la lancha. No está escondido así que cógelo y ya los tendrás todos.

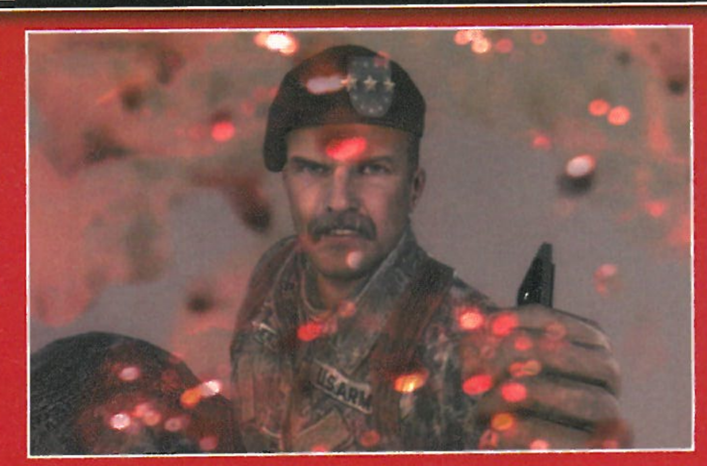
LA LUCHA FINAL

MANO A MANO CON SHEPERD

• Tras dar con Sheperd, viviremos un enfrentamiento cuerpo a cuerpo que no será fácil de olvidar. Price jugará un papel importante en la escena, pero para derrotar al villano, seguiremos las instrucciones que nos marca el juego y disfrutaremos del enfrentamiento final, todo un espectáculo.

• El increible final nos desvela la última de las armas de las que podremos hacer uso en el modo multijugador: el lanzamiento de cuchillo.

• Un final abierto, con Makarov suelto y 'Soap' y Price buscando la mejor manera de redimirse.



LOGROS

LOS LOGROS Y TROFEOS QUE FALTABAN

• Si superamos la campaña en normal o recluta desbloquearemos "Para que conste". Si lo hacemos en curtido o veterano, desbloquearemos "El precio de la guerra".

• Consiguiendo 22 documentos desbloqueamos "El camino menos transitado". Con 45 "Remover cielo y tierra"

• Los logros al acabar el avanzar en veterano son: "Primer día de clase", superar los 2 primeros niveles. "Diamante negro" por Máximo riesgo. "Turista" al superar los niveles de las favelas. "Amanecer rojo"por Wolverines y Éxodo. "Prisionero 627" por superar las campaña rusa. "El fin justifica los medios" por Contigencia, "Vuelta a casa" por las misiones de la invasión en suelo americano. "La reina come a la torre" por las de la traición de Sheperd y "Autosuficiente por superar las dos últimas misiones en el nivel máximo de dificultad.

Tras derribar el helicóptero enemigo, una explosión nos hará perder el control y nos despertaremos desconcertados y con la única ventaja de un cuchillo en nuestro poder. No tenemos más armas. Es entonces cuando comienza el enfrentamiento cara a cara con el verdadero villano de esta historia, nuestro antiguo superior, el maquiavélico Sheperd. Esta va a ser una lucha memorable.

Operaciones especiales

Con todo lo que hemos aprendido durante la campaña, ya estamos preparados para afrontar un nuevo reto que propone *Modern Warfare 2*: las Operaciones Especiales. Las misiones pueden jugarse en modo cooperativo junto a un amigo (en pantalla partida o Xbox Live) y se dividen en cinco grupos. Para ir desbloqueando nuevas operaciones tenemos que conseguir estrellas que se nos otorgarán en función del nivel de dificultad seleccionado: una estrella para normal, dos en curtido y tres en veterano (algunas nos bonificarán en función del tiempo).

Misiones Alpha

Misión 1: El foso

Se trata de superar el foso del inicio del juego en el menor tiempo posible. Memoriza por dónde salen los enemigos, no desperdicies tus disparos. Aprovecha para recargar al subir las escaleras o al lanzarte al suelo tras la casa.

* COMPLETADA
** COMPLETADA EN MENOS DE 45 SEGUNDOS
*** COMPLETADA EN MENOS DE 35 SEGUNDOS

Misión 2: El francotirador

El objetivo es detener todas las oleadas de enemigos posibles utilizando el rifle de francotirador, los misiles Predator y las minas. Coloca las minas claymore en lugares estratégicos para evitar que suban a nuestro posición, utiliza el predator lo más rápido posible al iniciar la oleada, apuntando a los transportes de tropas. Cuidado con la plataforma a la izquierda.

* 1 JEEP, 1 CAMIÓN Y 3 OLEADAS DE INFANTERÍA
** 2 JEEPS, 2 CAMIONES Y 4 OLEADAS DE INFANTERÍA
*** 3 JEEPS, 2 CAMIONES Y 5 OLEADAS DE INFANTERÍA

Misión 3: O Cristo redentor

Tenemos que eliminar a todos los milicianos enemigos en las favelas bra-

CONSEJO

DESBLOQUEA

Para desbloquear las misiones "Bravo" debes reunir cuatro estrellas. Ocho nos darán acceso a las llamadas "Charlie", veinte a las "Delta" y, por último, cuarenta para participar en las misiones "Echo".

LOGRO

"DOS PAJAROS DE UN TIRO"

En la primera oleada los enemigos vienen de frente, espera que dos se pongan en línea y aprieta el gatillo.

CONSEJO

EN COMPAÑÍA

Aunque es posible jugar en solitario, si jugamos con un amigo este nos podrá resucitar cuando caigamos por culpa de los ataques enemigos. De otra manera acabar las misiones avanzadas es harto complicado.

sileñas, causando el menor número de bajas civiles. Cada 10 enemigos matados vendrán al menos dos perros a por nosotros. Mantente atento a sus ladridos para saber desde dónde vienen. Para acabar con todos los enemigos tendrás que moverte y buscarlos. Cuidado con las esquinas.

* 30 ENEMIGOS. MÁXIMO DE 6 BAJAS CIVILES
** 40 ENEMIGOS, PERROS. MÁXIMO DE 4 BAJAS CIVILES
*** 50 ENEMIGOS, PERROS. MÁXIMO DE 3 BAJAS CIVILES

Misión 4: Evasión

Aquí no hay tiempo ni premios por bajas. Simplemente hay que llegar a la zona indicada mediante el sigilo. A más dificultad, enemigos más inteligentes. Evita las patrullas tal y como lo hiciste con Price en Contingencia o acaba rápido con las patrullas enemigas.

Misión 5: Suspensión

Alcanzar el punto de extracción evitando las tropas enemigas que descienden en el puente es lo único que nos debe preocupar. Al subir por el puente derruido debes tomar un lanzamisiles para derribar el helicóptero enemigo. Es mucho más fácil con la ayuda de un segundo jugador.

"MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA"
En Suspensión, la segunda oleada de enemigos baja en rápel. Acaba con dos antes de que lleguen al suelo para conseguir el logro.



Misiones Bravo

Misión 6: Apoyo

Solamente se puede jugar en cooperativo y su desarrollo es sencillo: uno va por el suelo intentando superar a las tropas rivales y el otro le apoya desde el aire. El soldado que va por el suelo debe tener cuidado al entrar en las casas, los enemigos suelen emboscar. El artillero debe tener clara su preferencia, proteger al compañero. Atento a los vehículos con tropas.

Dificultad Normal	SÓTANO DE LA GRANJA
Dificultad Curtido	OESTE DEL TALLER
Dificultad Veterano	GRANERO JUNTO AL INVERNADERO

Misión 7: Recuento de bajas

Aquí tenemos que conseguir el mayor número de puntos causando bajas. Más puntos si encadenamos varias muertes enemigas. Recomendado: rifle M14 EBR con mira térmica. Saliendo por la parte trasera, a la derecha, hay un punto en el que los enemigos nunca llegarán a nuestra posición.

Misión 8: Escuadrón bomba

Hay que desactivar tres bombas en menos de cinco minutos en el escenario de las favelas. Lo más fácil es ir primero a la que está enfrente, luego a la de la derecha, y finalmente la de la izquierda, separándonos y entrnado por un lugar diferente al compañero. Importante cambiar de arma.

Misión 9: Carrera

Carrera con la moto de nieve que nos dará estrellas en función del tiempo conseguido. Sin demasiadas complicaciones excepto en la bajada final, donde un golpe con los árboles nos hará repetir la prueba desde el principio.

*	TIEMPO DE 2:00
**	TIEMPO DE 1:30
***	TIEMPO DE 1:10

Misión 10: Gran hermano

Otra que nos obliga a jugar en modo cooperativo. Desde el BlackHawk, apo-

LOGROS

DESBLOQUEABLES EN OPERACIONES ESPECIALES

Hay muchos logros dedicados a este modo de juego. Estos son: "Estrella de oro", por conseguir la primera estrella. "Hotel Bravo", 4 estrellas en Op. Espec. "Charlie a las seis", 8 estrellas en total. "Soy el titán", acaba con un titán (este enemigo es exclusivo de este modo de juego). "Blackjack", 21 estrellas totales. "Hasta las once", 1 estrella en 11 misiones diferentes. "Especialista", 30 estrellas totales. "Baza operativa", 3 estrellas en 5 misiones distintas. "Agente", 3 estrellas en 10 misiones diferentes, "Caído pero no muerto", mata a 4 desde el suelo. "Profesional", 3 estrellas en 15 misiones diferentes. "Estrella 69", 69 estrellas totales (todas). "Cuadro de honor", 1 estrella en cada misión de Operaciones especiales.

LOGRO

"EN CALIENTE"

En Recuento de bajas, usa el M14 para acabar con seis enemigos seguidos con tu mira térmica.

LOGRO

"MAMA, CON LAS DOS MANOS"

En Escuadrón bomba, aprovecha las armas duales en escuadrón bomba para acabar con 10 enemigos seguidos y conseguir el logro.



CONSEJO

LLEGA EL TITÁN

En la Misión 15 aparece este enemigo, diseñado expresamente para este modo, es mucho más duro de lo normal. Usa granadas de luz para entretenerle y un rifle de francotirador para hacerle caer. Necesitarás al menos cuatro disparos.

yamos a nuestro compañero y el nivel de dificultad será el factor clave para las estrellas. El jugador en el suelo debe esperar al helicóptero. Al llegar al tejado de la hamburguesería, lo mejor es acercarse a la zona más cercana al artillero.

* 6 MINUTOS PARA COMPLETAR LA MISIÓN
** 7 MINUTOS PARA COMPLETAR LA MISIÓN
*** 10 MINUTOS PARA COMPLETAR LA MISIÓN

Misiones Charlie

Misión 11: Oculto

Operación de sigilo, en la que hemos de evitar un montón de enemigos y francotiradores. Atento a los destellos de los francotiradores y trata de memorizar las posiciones de cada enemigo.

Misión 12: Oculto

Desarrollada en el gulag del modo campaña, hay que llegar al agujero del suelo de las duchas lo antes posible. No desperdicies tu granada de luz y trata de evitar a los enemigos con el escudo antidisturbios.

Misión 13: Contrarreloj

Una carrera contrarreloj con nuestra moto de nieve. Las banderas nos darán tiempo adicional. Si juegas con un amigo, que uno vaya lento, pasando por las puertas, y el otro acelere para llegar lo más rápido posible.

* 15 SEGUNDOS INICIALES MÁS 4 POR BANDERA
** 10 SEGUNDOS INICIALES MÁS 4 POR BANDERA
*** 8 SEGUNDOS INICIALES MÁS 3 POR BANDERA

Misión 14: Seguridad en la patria

Hay que sobrevivir a cinco oleadas de distintas clases de enemigos. Una operación realmente intensa. Coloca las torretas dentro de la gasolinera y en la entrada del restaurante. Con eso tienes media guerra ganada.

Misión 15: A pillar

Apoderarnos de la información y llegar al punto de extracción es nuestro trabajo. Aparece un nuevo enemigo, el Titán. Lleva siempre un rifle de francotirador y un arma de media distancia. Al subir por el avión semidestruido, quédate en el borde disparando a los enemigos ante ti.

Misiones Delta

Misión 16:Guerra a cuatro ruedas

Debemos recuperar los datos de tres ordenadores situados en Arcadia. Al activar cada ordenador habrá que defender durante unos momentos la zona de los ataques enemigos, por lo que será mejor colocar claymores y torretas antes de pulsar el botón e iniciar la carga de datos.

Misión 17: Restos

¿Cuántos vehículos enemigos seremos capaces de destruir? Ese es el reto que se nos plantea.Toma tus armas explosivas y destroza todos los vehículos en el mismo escenario de la quinta misión de operaciones especiales (y con las mismas oleadas enemigas).

Misión 18: Bajas aceptables

De vuelta a la nieve, se nos ordena entrar en un complejo y colocar tres cargas explosivas. Equípate con un rifle de francotirador. Primero debes ir a la que está situada a la derecha, luego a la de la izquierda, y la central la última. Después, ¡corre hasta la salida!

Misión 19: Terminal

Operación militar en el aeropuerto, con los escudos anti-disturbios como protagonistas.Perfecta para dos jugadores, uno cubriendo con el escudo y otro con un rifle de media distancia, parapetado tras el otro jugador.

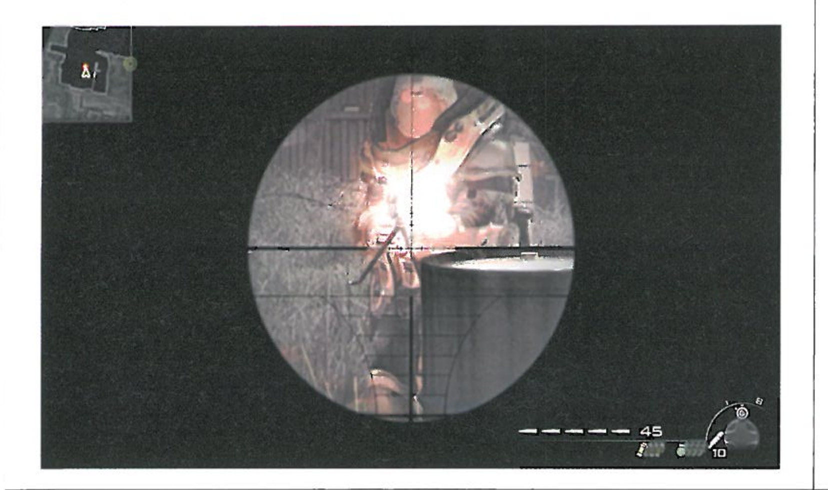
Misión 20: La toma de la finca

Un asalto en toda regla. Debemos hacernos con el control de la casa situada en el bosque. Primero acaba con los francotiradores en el exterior, luego entra en la casa y límpiala de enemigos. Atento a los titanes, que pueden llegar incluso en pareja. Mina el piso inferior y sube hasta arriba.

Misiones Echo

Misión 21: Trabajo sucio

Volvemos a la plataforma petrolífera para despejarla de enemigos y rescatar a los rehenes de las habitaciones. Mejor lleva ametralladoras con grandes cargadores.



LOGRO

"CAÍDO PERO NO MUERTO"

Debes matar a cuatro enemigos mientras estas caído. Cualquier misión jugada en compañía es buena para este logro.



Misión 22: Altamente explosivo
Una misión de locos. ¿Podremos acabar con diez titanes utilizando solamente explosivos? El escenario es las favelas, haz que los titanes te sigan como perritos falderos y no tendrás demasiados problemas.

Misión 23: Penetrante
La madre de todas las operaciones. Nos mandan a eliminar a quince titanes en la plataforma petrolífera. Muy complicada dado que los enemigos pueden venir prácticamente de cualquier parte del mapa. Planta minas.

Multijugador

El modo multijugador de *Modern Warfare 2* es uno de los mejores de todos los tiempos. A continuación un breve resumen de los modos:

Buscar y destruir: un equipo debe colocar una bomba. El otro, intentar desactivarla. Hay que ir con más cuidado que en muchos de los otros modos, puesto que si nos alcanzan se acabará la ronda para nosotros.

Cuarteles: los equipos compiten por controlar cuarteles que se generan de forma aleatoria. Para controlar un cuartel debemos permanecer en él hasta que la barra que se muestra en pantalla se complete.

Demolición: los equipos deben estar atentos a dos puntos distintos del escenario y deben colocar dos bombas para vencer.

Dominio: dos equipos luchan por conseguir tres banderas repartidas por el escenario. Es importante trabajar en equipo. Hay reapariciones

Duelo a muerte: todos contra todos. Mayor número de puntos, gana.

Duelo por equipos: dos equipos se enfrentan para ver quién consigue el mayor número de puntos eliminando componentes del otro bando. Si morimos reaparecemos al momento en la misma partida.

Tomar la bandera: el clásico modo multijugador. Cada equipo tiene una bandera y debe intentar conseguir llevar la de su rival hacia su base.

Sabotaje: una bomba en la parte central del mapa espera a ambos equipos. El objetivo es cogerla antes que los rivales y estallarla en su base.

MULTIJUGADOR

MUCHO POR DESBLOQUEAR

El modo multijugador de *Modern Warfare 2* lo componen un total de 16 mapas. Localizados en distintas partes del mundo, dichos escenarios serán el telón de fondo de las encarnizadas batallas que libraremos a través de la red contra enemigos de todo el planeta. El objetivo es ir escalando rangos y conseguir más y mejores armas para nuestras próximas batallas. Además del armamento, también obtendremos habilidades que mejorarán nuestras destrezas en la guerra. Nos veremos las caras con hasta 18 jugadores a la vez, así que más vale estar preparados para el combate.

TERCERA PERSONA
Existe una perspectiva desde detrás del jugador. Para jugar con ella habrá que desbloquearla en el nivel 20.

AGUILILLA
Las partidas a pantalla partida permiten que ganemos experiencia con nuestras batallas locales. Una buena oportunidad para ganar puntos extra y conocer los mapas antes de jugar las primeras partidas.

Mejoras

Encontramos tres niveles de habilidades para nuestro avatar online. Cada uno de ellos se puede potenciar a nivel "Pro".

Grupo 1

-Maratón: sprint ilimitado y capacidad de salto mejorada (26 millas con Maratón).

-Prestidigitación: recarga más rápida y mejora la velocidad de apuntado (120 bajas con Prestidigitación).

-Carroñero: recoge ítems de los soldados caídos (nivel 13) y cargadores extra (recoge 100 veces munición con Carroñero).

-Brillante: usa dos accesorios para el arma principal (nivel 21) y usa dos accesorios para el arma secundaria (200 enemigos con Brillante).

-Camaleón: posibilidad de cambiar de clase en cualquier momento (nivel 45) y cambia de clase más rápido (120 bajas con la mejora).

Grupo 2

-Fuerza vulnerante: daño de disparo aumentado y más daño contra vehículos (250 bajas con Fuerza vulnerante).

-Peso ligero: nos podemos mover más rápido y apuntamos más rápido tras un sprint (30 millas con Peso ligero).

-Línea dura: Las rachas requieren una baja menos (nivel 9) y las rachas de muerte requieren uno menos (40 bajas con Línea dura).

-Sangre fría: Indetectables para apoyo aéreo, torretas y visión térmica (nivel 25) y no mostrar el nombre al enemigo (destruye 40 recompensas por racha de bajas con Sangre fría).

-Peligro cercano: daño extra con armas explosivas (nivel 33) y daño extra con apoyo aéreo (100 bajas con explosivos equipado Peligro cercano).

Grupo 3

-Comando: Mejoras en el cuerpo a cuerpo y no sufrimos daño en las caídas (20 bajas cuerpo a cuerpo con Comando).

-Puntería estable: Mayor precisión con disparos desde la cadera y aguantamos más tiempo la respiración (80bajas utilizando Puntería estable).

-Desmodulador: interfiere los radares enemigos (nivel 17) y retrasa las explosiones de las minas (50 bajas cercanas con Desmodulador).

-Ninja: invisible a la detección al sensor de ritmo cardíaco (nivel 29) y hacemos menos ruido al movernos (50 muertes con "Ninja").

-Informe de situación: detecta artefactos explosivos del enemigo (nivel 37) y el enemigo hace más ruido (destruir 120 artefactos).

-Última batalla: saca la pistola ante de morir (nivel 41) y usa cualquier arma en última batalla. Arsenal en "Última batalla" (20 bajas con Última batalla).

Crea tu clase

Al llegar al nivel 4 se permite la creación de clases propias por parte del jugador. Aprovecha para combinar las habilidades como más te guste.

El cuartel

En la parte llamada cuartel tendremos acceso al estado de nuestra partida multijugador, los galardones que se nos han dado en tras una batalla y los marcadores mundiales. Para ver los resultados de la última partida jugada pulsa el botón Y (o triángulo).



MW2

CONSEJO

RECONOCIMIENTO

Gran parte del éxito (o fracaso) en el modo online proviene del conocimiento de los recovecos de cada mapa. La única manera de aprenderlos es jugando, por lo que no te desesperes en las primeras partidas.

Los mapas

16 joyas del entretenimiento

Afghan: en pleno desierto, hay cuevas y muchas zonas de cobertura. Vigila con las partes que contienen radiación.

Derail: zona industrial en plena nieve y dividida en dos zonas. El rifle de francotirador es la mejor opción.

Estate: terreno montañoso que se caracteriza por tener distintos niveles y elevaciones. El observador y el taller pueden ser buenos puestos de defensa.

Favela: el escenario más peligroso por sus temibles tejados. Es una barriada brasileña llena de edificios.

Highrise: otro escenario con zonas altas. Utiliza el foso para evitar a los francotiradores y recomendamos el fusil de precisión.

Invasión: una gran base de dos plantas en el noroeste será uno de los focos de atención del escenario que recrea una ciudad destruida.

Karachi: una ciudad desértica más. Cuidado con las minas en la parte central. Incluye montones de lugares desde donde nos pueden atacar (el Hotel, la estación, el café, el mercado...).

Quarry: uno de los mapas más grandes. Busca las zonas altas y escala para conseguir las mejores posiciones.

Rundown: un río cruza el escenario por su centro. En uno de sus extremos hay un conjunto de casas de varios pisos.

Rust: la poca visibilidad es la protagonista del mapa y las granadas cobran muchísima importancia.

Scrapyard: un cementerio de escombros. Las luchas aquí suelen ser a nivel del suelo. Ve bien armado.

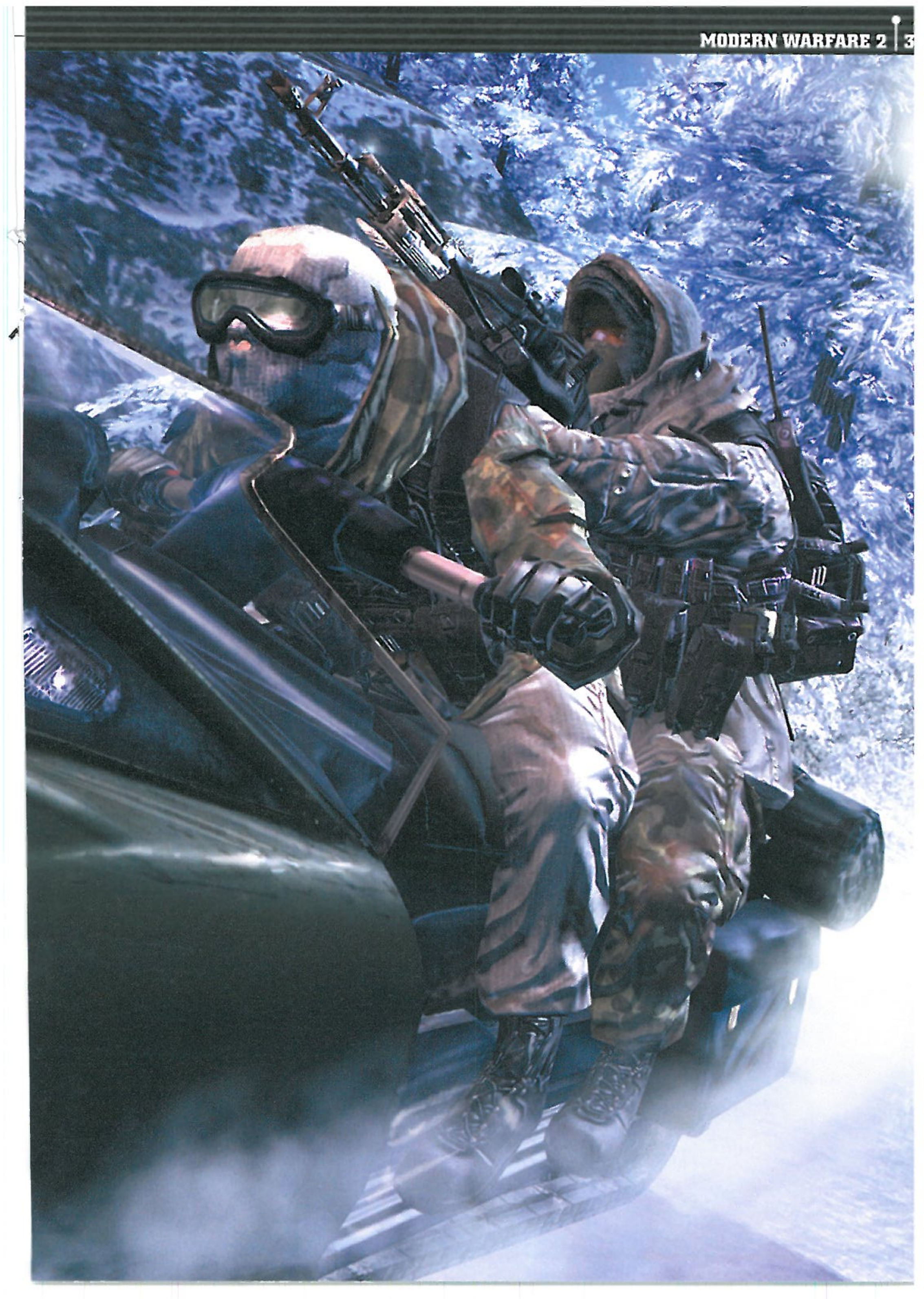
Skidrow: escenario plagado de pisos, tiendas y apartamentos en el que las posibilidades se multiplican y encima hay buena visibilidad.

Sub base: mapa de grandes dimensiones en el que las zonas del centro (la base y el muelle) serán las más pobladas de enemigos.

Terminal: la terminal del aeropuerto del modo campaña. La zona de espera y sus alrededores serán un hervidero de fuego.

Underpass: un escenario en el que nos espera una intensa lluvia. Utiliza los edificios para cubrirte puesto que los pisos superiores estarán llenos de enemigos enfocándonos con su rifle.

Wasteland: zona atravesada por cuevas y con muchas trincheras. Tenemos que evitar tener contacto con sus zonas radioactivas.



Estrategia en tiempo real





Lánzate a la conquista y pon bajo tu mando hasta 5 civilizaciones.





TU HÉROE SUBE DE NIVEL HASTA CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE ÚNICO

ADQUIERE NUEVAS HABILIDADES CON CADA CONQUISTA

Y CON TU CLAVE PERSONAL PARA JUGAR GRATIS EN INTERNET

City builder + Online





Construye y gobierna un Imperio. Combate para conseguir la victoria.





NUEVA CAMPAÑA DE CÉSAR AUGUSTO PRIMER EMPERADOR DE ROMA

CREA TU PERSONAJE, SUBE DE NIVEL Y ENFRÉNTATE A OTROS JUGADORES...

AHORA IMPERIVM TAMBIÉN SE JUEGA ONLINE

El precio es cosa nuestra. 19'95€





Juego de Rol
PC DVD
FX
The Dark Eye
DRAKENSANG
"Los fans de los juegos de Rol están de enhorabuena"
player
DISFRUTA DEL TRÁILER
Busca "DRAKENSANG FX"
en YouTube
12+
www.pegi.info
RADON
Una saga con más de 5 millones de seguidores en todo el mundo.
PERSONALIZA TU HÉROE Y FORJA TU PROPIO DESTINO
MÁS DE 300 PERSONAJES DOBLADOS AL ESPAÑOL
INCLUYE MAPAS DEL REINO MEDIO
Aventura gráfica
PC DVD
FX
Sherlock Holmes
contra Jack el Destripador
"Una fascinante recreación de los asesinatos de Jack el Destripador"
ign.com
DISFRUTA DEL TRÁILER
Busca "SHERLOCK 5 FX"
en YouTube
16+
FOCUS
La identidad de Jack el Destripador ha permanecido oculta... Hasta ahora.
MURDER
DOCUMENTOS REALES DEL CASO: CARTAS, INFORMES, PERIÓDICOS...
30 PERSONAJES DOBLADOS POR ACTORES DE CINE
COMPLETO MANUAL A TODO COLOR
Las mejores críticas son de los expertos.

DLC

CONSEJO

SESOSSSSSS

Es posible que al acabar la historia de la isla del Dr. Ned quieras terminar todas las misiones disponibles. Para eso no debes dejarte atrás una llamada "Seeeeesoooooos". En ella el zombie de T.K. Baha nos pedirá que recolectemos sesos de no muerto para él. Lo encontraremos en la esquina suroeste de Hallow´s end. Hay que visitarle pronto pues nos pedirá la friolera de 250 cerebros.

CONSEJO

ZOMBIES ¡BUM!

Aunque la mayor parte de enemigos de la isla conseguirá ponernos en verdaderos apuros, debemos priorizar en nuestros ataques a los carroñeros, que nos ralentizarán y a los psicópatas suicidas, que llevan un barril explosivo a hombros y se lanzan contra nosotros para provocar una muerte mutua con una bonita explosión.

Ned estaba trabajando en un antídoto. Debemos ir a buscarlo al hospital. Esta en lo alto de una colina en Generally Hospital. Al final de nivel tendremos que luchar contra un hombre-skag (versión Borderlands del hombre lobo). Para este momento, mejor con armas igneas

---

SECRETOS Y MISTERIOS

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Debemos salir por el sur hacia la playa y luego hacia el este hasta el barco. Este nos llevará a Dead Haven, donde tendremos que seguir el marcador hasta el laboratorio de Ned. ¡Sorpresa, Ned está detrás de los zombies!

COMITÉ DE BIENVENIDA

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Tendremos que encontrar pruebas para convencer a la corporación Jakob. En la misma habitación, una cinta está en una estantería y la otra sobre la mesa. Tras esto debemos salir a la superficie y seguir el marcador hasta la antena para transmitir los datos.

PASEO EN BARCA

Encargada por: Echo de Jakobs **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Debemos ir al sur del complejo y esperar la llegada de apoyo. Por temas burocráticos el envio se retrasa y debemos esperar mientras luchamos con tres oleadas de zombies hambrientos. Cuando llegue, el cohete debemos volver a Jakob´s Cove.

PUENTE HACIA NED

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Debemos ir al puente y esperar que baje. Mientras esperamos tendremos que soportar el acoso de un gran número de zombies. Sólo hay que mantener la calma, ya que aunque caigamos, los zombis seguirán acercándose para que podamos revivir

---

LA NOCHE DEL NED VIVIENTE y NED NO ESTÁ MUERTO, NENA. TODAVÍA...

Encargada por: ECHO Jakobs **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Las luchas finales. Primero contra un Ned humano. Fácil de vencer, con practicamente cualquier arma, pero aún nos guarda una pequeña sorpresa, su resurreción. Para vencer a esta encarnación debemos intentar atorarlo entre una columna a la derecha de la entrada.



¿ESTÁ EL DOCTOR EN CASA?

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Debemos seguir al Claptrap hasta el exterior de la ciudad y hacia la casa del doctor. Por el camino, algunos no muertos intentarán abrazarnos. Al entrar en la casa, sólo tenemos que coger una nota para superar la misión.

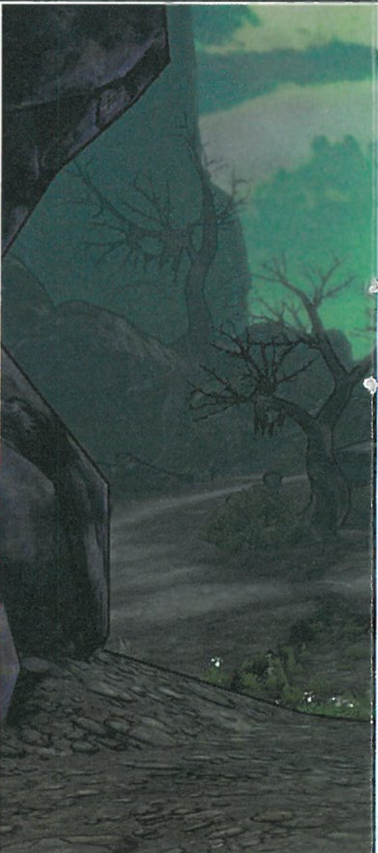
HOUSE OF THE NED

Encargada por: Dr. Ned **Nivel recomendado y recompensa:** varía
Yendo hacia Hallor´s end. Debemos seguir las señales a la Creepy Treehouse. Subiendo hasta llegar a la casa. Los puntos en los que encontraremos mayor resistencia serán en el puente y en el patio de la casa.

PUEDE TENER EFECTOS SECUNDARIOS

Encargada por: Dr. Ned **Nivel recomendado y recompensa:** varía

FUERZA VARIABLE
El nivel de los enemigos de esta expansión varía para adaptarse a nuestra fuerza. Por lo general se situan un poco por debajo dado que nos superan en número.



La isla zombie del Dr. Ned

Se trata de una nueva campaña que tiene lugar en un recóndito paraje hasta ahora no visitado, Jakob´s Cove. Es una prospección minera repleta de zombies. Añade más de 20 nuevas misiones, 10 de ellas del hilo principal. Su precio es de 800 MP (360) o 9,99€ (PS3).

NOVATOS, NO
Una vez descargada, debemos tener un mínimo de nivel 10 para poder acceder a la isla. La manera de llegar a ella es a través del teletransporte.

COMITÉ DE BIENVENIDA

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado y recompensa:** varía

Nada más entrar en Jakob´s Cove un Claptrap nos pedirá que encendamos las defensas de la ciudad. Toma de contacto con los primeros zombis y exploración de la ciudad. No debemos entretenernos hasta encenderlas.

lugar donde la Lanza nos ha tendido una emboscada. Nuestra preocupación será evitar ser flanqueados por los soldados, mientras seguimos bajando por las plataformas hasta llegar a Eridean promontory.
Aquí está la última estación Nuevo-tú del juego, empieza la fiesta. Con el primer grupo de enemigos podemos elegir luchar o pasar a toda velocidad sin reparar en ellos. Esta es la opción más rápida, pero debemos ir bien cargados de botiquines para poder afrontarla con ciertas garantías. Si seguimos esta táctica, no tardaremos mucho en llegar a la cámara. La batalla final comienza.

DESTRUYE A LA DESTRUCTORA

Encargada por: Ángel guardián **Nivel recomendado:** 32
Recompensas: 28560XP, 9395$
En contra de lo que se decía, dentro de la cámara sólo se escondía un monstruo destructor de mundos. Es nuestra labor acabar con ello y salvar a Pandora de la aniquilación.
La Destructora es más fácil de matar de lo que parece, siendo el único escollo que encontraremos una barra de salud extremadamente larga. Si nos mantenemos lejos de su alcance, sus ataques son previsibles y evitables. Los más peligrosos serán un rayo de luz rosa, cuyo aviso es oir inhalar a la bestia y unos pinchos morados que nos lanza. El primer ataque lo podremos evitar cubriéndonos con alguna roca, el segundo necesita que nos movamos para evitarlos, puesto que nos perseguirán. Los puntos débiles de este ser son su ojo y su lengua. Las bolsas moradas de sus tentáculos también son proclives a sufrir daños extra. Sin demasiados problemas conseguiremos matarlo.

LLÉVALE LA LLAVE DE LA CÁMARA A TANNIS

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 32
Recompensas: 17136XP, 234885$
Tan sólo hay que recoger la llave de la cámara y volver a la estación Nuevo-tú para transportarnos hasta Underpass y darsela a Patricia. FIN.

Y AHORA ¿QUÉ?

En borderlands hay vida después del game over. El juego nos permitiráempezar de nuevo el juego manteniendo el nivel y las armas que hubiéramos encontrado con anterioridad. Incluso permite una tercera visita cuando acabemos la segunda. Las armas eridianas, las más potentes, las encontraremos a partir del segundo viaje a través de Pandora.

MÁXIMO NIVEL
El tope actualmente es el nivel 50. Se espera que en futuras expansiones se pueda aumentar de nivel, pero en este momento esto es lo máximo.

EP. 4

CONSEJO

TRAS EL FINAL

Cuando acabemos el juego, se nos ofrecerá la posibildad de recorrer de nuevo todo el juego con enemigos más poderosos y nuevas armas que recoger. En la segunda 'tanda', los enemigos menos fuertes empiezan con el nivel 35. En la tercera 'vuelta' nuestros rivales se mueven entre los niveles 48 a 52. No hay cuarta 'tanda'.

Al entrar veremos como los guardianes y el ejército de la Lanza están en plena batalla. Toma parte de un lado, aunque luego tendrás que vencer a los supervivientes. El punto débil de los guardianes es su cabeza, al final de su largo cuello y por debajo de la altura de sus hombros.
Debemos seguir el marcador hasta llegar a un cruce desde el que veremos el complejo noreste. Acabaremos con los enemigos con el rifle de francotirador para luego acercarnos con cuidado, pues una torreta aparecerá sin previo aviso. Al entrar, en el segundo piso veremos la primera consola.
El siguiente objetivo está al sur. La oposición que encontraremos es similar a la del primer complejo, por lo que la estrategia será la misma. De nuevo en el segundo piso se haya la consola de transmisión.
Para activar el sistema ECHO debemos ahora ir al noroeste, llegando a un puente donde la Lanza y los guardianes están en plena batalla. Primero debemos ir a por los guardianes y luego centrarnos en los soldados de la lanza. Tras esto, giramos al suroeste pasando un puente hasta llegar a la instalación, con la misma resistencia que en los otros casos. Activamos la consola y volvemos al lugar en el que empezamos la misión mientras disparamos a todo enemigo que se cruce en nuestro camino hasta llegar a la consola ECHO.

ENCUENTRA A STEELE

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 32
Recompensas: 20400XP

Vuelve al Crimson Enclave y dirígete a la estación de bus al norte. Allí coge el vehículo hasta la salida a Salt Flats. La entrada a Salt Flats está al noreste de la entrada de Old Haven. Una vez lleguemos allí, debemos dirigirnos al noroeste, hacia una nueva puerta que se ha abierto. No podremos llegar a ella con el coche, con lo que debemos bajarnos y llegar hasta la entrada de The Descent al esprint, ignorando a los enemigos y dejándonos caer por el precipio hacia el marcador.
En esta cueva tendremos que vérnoslas otra vez con guardianes. Las armas que más daño les causan son las eléctricas, por lo que debemos ir armados con un rifle de francotirador y una escopeta. Tras un primer enfrentamiento, podremos lanzarnos al vacio sin sufrir apenas daño. Esto nos ahorrará algo de tiempo en el descenso. Saliendo de la cueva llegaremos a una localización amplia con un monolito en el centro. En este lugar los guardianes vuelven a estar a la gresca con el ejército de la lanza. Con el Rifle, y sin bajar, acabaremos primero con los guardianes y luego con el ejército. Al llegar abajo aparecerán nuevos soldados, por lo que debemos estar atentos a las paredes. Al atravesar la parte abiera llegaremos a un

No hay muchos caminos posibles, sólo ir hacia el norte mientras matamos algunas hormigarañas de alto nivel por el camino. Hay tres cofres rojos y varias máquinas expendedoras por el camino. Al este de ellas encontraremos un botón que nos llevará a un duro combate contra Kill Master McCloud y su guardia de honor. El arma de McCloud es muy lenta, aunque poderosa. Debemos alejarnos de uno de él y uno de los guardias y centrarnos en el que resta con nuestras armas corrosivas. Cuando acabemos con los secuaces, el jefe tratará de acercarse a nosotros, cosa que debemos evitar mientras le disparamos desde la distancia. Al matarlo cogeremos su arma del suelo y entraremos en el cuartel general de la Lanza.
Una vez dentro avanzaremos acabando con soldados de la Lanza e incluso con una torreta. Por el camino encontraremos un Claptrap estropeado que nos ofrecerá la última misión secundaria del juego. La siguiente habitación tiene dos niveles y varios enemigos. Desde la puerta trataremos de volar sus cabeza con un rifle. Al avanzar nos encontraremos con unos soldados patrullando. Si esperamos que pasen nos ahorraremos varios combates. Tras pulsar un interruptor llegaremos a la prisión, donde Tannis está recluida (y escoltada por varios enemigos).

BUSCA LA CONSOLA DE MANDO ECHO

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 31
Recompensas: 3960XP

Salimos de la prisión por el sureste y mirando al este veremos una torreta y tres enemigos. Elimina a los cuatro desde la distancia, mientras te cubres con las cajas. Puedes usar la rejilla de ventilación a la derecha de esta habitación para aparecer justo encima de la torreta. Tras esto debemos ir al norte, girar hacia el este y luego otra vez al norte. No encontraremos enemigos, por lo que podemos ir relajados. Sólo queda llegar a la consola.

REACTIVA EL SISTEMA DE COMUNICACIONES ECHO

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 31
Recompensas: 9900XP

Debemos reactivar tres consolas de transmisión. Avanzaremos hacia el norte hasta oir una sirena, punto en el que un ingeriero aparecerá por delante mientras que otros dos lo harán por la derecha. Debemos cubrirnos tras las cajas y acabar con el primero con disparos corrosivos a la cabeza. Los ingenieros son capaces de lanzar torretas así que cuidado. Por si fuera poco, la siguiente habitación esta repleta de enemigos menores esperándonos. Cuando acabemos con ellos llegaremos al Enclave de la lanza.

EL SKILL TREE
El árbol de mejoras de cada personaje es único, pero tienen en común el dividirse en niveles horizontales. Para pasar al siguiente hay que gastar cinco puntos de habilidad en esa clase en concreto. Cada vez que aumentemos de nivel, podremos distribuir un punto en el árbol.

CONSEJO

HAZTE DE ORO
Una vez que hayamos saqueado todo un paraje, este se convertirá en un yermo vacio de nuevos tesoros. A no ser que salgamos de la partida y carguemos desde el punto en el que nos encontrábamos. En este caso todos los cofres y tesoros volverán a estar en su sitio. ¡Doble paga! (o triple, o cuadruple... siempre funciona).

EP. 4

Salt Flats

EL ÚLTIMO FRAGMENTO

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 30
Recompensas: 15360XP, 29959$

La entrada a Salt Flats está al noreste de la entrada de Old Haven. Una vez lleguemos allí, debemos dirigirnos a la gran estructura central, donde se esconde Baron Flynt. Para ganar acceso a ella primero deberemos destruir cuatro patrullas de bandidos motorizados, cosa que no supondrá un gran problema. Al machacarlos se abrirán las entradas. Antes de pasar al interior es mejor activar la estación Nuevo-tú al norte de la construcción. Una vez hehco esto debemos dirigirnos a la entrada oeste. Allí tendremos que enfrentarnos a diversos bandidos y psicópatas hasta conseguir despejar la entrada y llegar al ascensor que hay al frente. Tras recoger los objetos, habremos de activar el ascensor para llegar la piso de Baron Flynt. Dos oleadas de psicópatas nos recibirán. La mejor manera de acabar con ellos es con nuestra escopeta. Tras esto aparecerán los dos guardaespaldas de Flynt, Hanz y Franz. Debemos separarlos haciendo que Hanz nos siga con su su cuchillo hasta el ascenso para darle allí su merecido. Con Franz, la estrategía es la contraria, acabar con el desde la distancia. Cuando los matemos se activará una rampa de la que bajarán varios psicópatas mientras el propio Flynt nos dispara cohetes. Al acabar con sus lacayos, debemos lanzarnos a por el lider, buscando las distancias cortas y sin parar de movernos. Sólo queda subir para recuperar el último fragmento de llave.

CONSIGUE ALGUNAS RESPUESTAS

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 30
Recompensas: 15360XP

Parece que Patricia Tannis nos ha traicionado y ha entregado la llave al enemigo. Tendremos que encontrar para que nos aclare el asunto. La vatalla comienza antes incluso de salir de la fortaleza de Flynt, que ahora ha sido tomada por los soldados de la Lanza. Primero debemos tratar de acabar con ellos desde el piso superior, con el rifle de francotirador. Tras esto, al bajar, debemos dirigirnos a la entrada este por el lado norte del complejo, hasta encontrarnos con un Claptrap junto a un cofre rojo con un arma eridiana en su interior. Al salir debemos dirigirnos a la esquina sureste del mapa para entrar en la base del ejército de la lanza por la puerta de trasera.

CRÍTICO
Todos los enemigos tienen un punto débil, habitualmente es la cabeza, pero en los animales locales esto varía. Encuéntralo.

A LAS PIERNAS
Arrancar las extremidades inferiores de un disparo es también una buena estrategia, casi a la altura del disparo crítico, pero más fácil de realizar.



OTRA PIEZA DEL ROMPECABEZAS

Encargada por: Ángel guardián
Nivel recomendado: 27
Recompensas: 10440XP, 15993$

Un enfrentamiento contra un nido de rakks andante. Su punto débil son los ojos, y sus ataques, frontales. Buscaremos sus costados y atacaremos con armas ígneas. Sin olvidarnos de dejar algún Rakk vivos por si caemos en combate. Tras la batalla habrá mucho botín disperso por la zona..

NO SIN MI CLAPTRAP

Encargada por: Patricia Tannis
Nivel recomendado: 28
Recompensas: 10800XP

Nos teletransportamos a Cauldron, en Rust Commos East. Allí debemos coger el coche e ir hacia el norte, a la entrada de Old Haven. En este área nos encontraremos con un nuevo tipo de enemigos, los soldados de la Lanza. Algunos tienen escudos para cubrirse y otros la habilidad torreta escorpión. Es mejor enfrentarse a ellos tras un muro o con una pared al lado. Para llegar al Claptrap (en la esquina sureste del mapa) tenemos dos opciones: un ataque frontal vía la calle principal o flanquear al enemigo con un avance por las callejuelas a la izquierda de la calle principal. Salvo que nuestra clase sea Bersérker, recomendamos la 2° opción.

CON CONOCIMIENTO

El teletransporte a través de las estaciones Nuevo-tú tiene la pega de que debemos saber cerca de que está nuestro destino.

COLOR

El color de la descripción de las armas indica la frecuencia con que aparecen:

- Dorado: armas legendarias, únicas.
- Morado: las de los enemigos finales.
- El resto de colores son azul, verde y blanco con más frecuencia.

EP. 3

CONSEJO

OFERTA DEL DÍA

Las máquinas expendedoras nos ofrecen su particular oferta diaria cada vez que vayamos a visitarla. Se trata de artículos generados aleatoriamente, pero rebajados de precio de una manera espectacular. Además, cambian cada cierto tiempo, cosa que el juego nos notificará con un anuncio en pantalla.

EL PASADO

Todos tenemos un pasado, incluso los videojuegos. De hecho Borderlands se anunción con un aspecto radicalmente distinto, sin cell shadding y con un aspecto oscuro y realista. Posteriormente desapareció durante un tiempo, para reaparecer en el 2008 con el aspecto actual.

tegía es trata de subir a la casa en la izquierda y disparar desde el tejado. Cuando acabemos con Jayniss los enemigos dejarán de reaparecer.

JAYNISTOWN: QUE CORRA LA VOZ

Encargada por: Taylor Kobb **Nivel recomendado:** 27

Recompensas: 1740XP

Sólo debemos teletransportarnos a New Haven para hablar con Erik Franks. Siguiendo el marcador no deberíamos ni encontrar resistencia.

JAYNISTOWN: ¿QUÉ HAY PARA MI?

Encargada por: Erik Franks **Nivel recomendado:** 27

Recompensas: 4872XP, 15993$

Salimos de New Haven hacia el norte, hasta llegar a la marca en el mapa allí cogeremos la caja donde se supone que está nuestra paga, pero ahí sólo se esconde un enano con una escopeta. Es una trampa, y aparecerán un grupo de bandidos al otro lado de un muro cercano. Venciéndoles empezamos la siguiente misión de Jaynistown.

JAYNISTOWN: CONSECUENCIAS IMPREVISTAS

Encargada por: Erick Franks **Nivel recomendado:** 27

Recompensas: 3480XP

Esta misión consiste unicamente en volver sobre nuestros pasos hasta New Haven, para hablar con Helena sobre las consecuencias de nuestros actos.

JAYNISTOWN: ARREGLA EL DESAGUISADO

Encargada por: Helena Pierce **Nivel recomendado:** 29

Recompensas: 13391XP, 20062

Tenemos que matar a Kobb y hablar con su Claptrap. Por desgracia nuestro objetivo está sobre aviso. Debemos transportarnos a Cauldron para ver como Taylor ha fortificado Jaynis Town. Buscaremos derribar primero las defensa, subiendo a la torre de vigilancia al noroeste del punto de reaparición. Desde ahí acabaremos con las defensas, para luego bajar moviéndonos hacia el este, camino del objetivo. Al acercarnos a él encontraremos gran oposición, por lo que debemos escondernos a la izquierda tras un muro y esperar que los enemigos se vayan acercando. Cuando lo hayamos hecho, serña el momento de atacar a Taylor a corta distancia. Tras esto nos dirigiremos hacia el Claptrap para que se nos conceda paso a Trash Coast.

REMEDIO PARA LA RESACA

Encargada por: Earl el grillado **Nivel recomendado:** 23

Recompensas: 4950XP, 5082$

Debemos ir hasta Treacher´s Landing, en el extremo sur de Rust Commons West. Hay que conseguir 24 botellas de licor. Estas caen de cada enemigo que matemos. Sólo hemos de dedicarnos a matar y recoger del suelo. Y para volver, nada mejor que teletransportarnos de nuevo a New Haven.

EL SIGUIENTE FRAGMENTO

Encargada por: Earl el grillado **Nivel recomendado:** 25

Recompensas: 6480XP, 8500$

Hemos de ir al Krom´s Canyon, situado al norte de Rust Commons East, tras la presa. No pulses el botón de apertura de compuertas, o tendrás enemigos extra que matar. La entrada al cañón está fuertemente guardada, habiendo incluso dos torretas ametralladoras. Estos deben ser tu objetivo, haciendo uso de armas eléctricas de larga distancia. Luego acabaremos con la resistencia a pie. Al entrar en el cañon nos encontraremos con toda una suerte de rampas ascendentes que culminan en un minibunker desde el que Krom nos dispara con una ametralladora fija. Haciendo explotar la torreta y acabaremos con Krom. De esta manera el ataque lejano no es una mala estrategia, aunque una vez que acabemos con el jefe, debemos tratar de centrarnos en el resto de enemigos para poder subir hasta lo alto y recoger el fragmento de la llave de la cámara.

JAYNISTOWN: ENCUENTRO SECRETO

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 27

Recompensas: 3480XP, 5331$

Hay que ir al sur desde Middle of nowhere, donde debemos hablar con un Claptrap para que baje el puente y nos de acceso a Jaynistown. Tras pasarlo giramos a la izquierda hasta llegar a Taylor Kobb, haciendo algo de puré de hormigaraña por el camino.

JAYNISTOWN: AMOR FRATERNAL

Encargada por: Taylor Kobb **Nivel recomendado:** 27

Recompensas: 6264XP, 10662$

Debemos ir al este de Taylor´s Canyon, hasta llegar a un poblado con una única entrada. Desde la puerta debemos disparar en la lejanía sin dejar que Jaynis Kobb se nos acerque (tiene un rifle poderoso) Otra buena estra-

CONSEJO

DUPLICA ARMAS

Gracias a un pequeño fallo de programación podremos duplicar nuestras armas para luego compartirlas o incluso venderlas. Para ello debemos entrar en la partida de algún amigo, tirar los objetos que queramos al suelo y luego salirnos de la partida saltando al menú de inicio de la consola (válido para PS3 y Xbox 360) Tras esto, volvemos a ejecutar el juego y nos unimos a la partida que anteriormente hemos abandonado, comprobando que, efectivamente, nuestros objetos siguen en el mismo lugar que los dejamos. De igual manera, también tenemos el equipo que llevábamos con nosotros al entrar por en la partida.



EP. 3

New Haven

ENERGÍA PARA EL PUEBLO

Encargada por: Helena Pierce **Nivel recomendado:** 20
Recompensas: 2376XP, 2411$

Hay que activar varios interruptores. El de Scooter está junto a la entrada de la ciudad. El segundo está saliendo de la ciudad, tras el edificio a la izquierda. El tercero junto a la tienda de armas, en un callejón y a la izquierda. El cuarto está en la calle principal, en un tejado. El último al final de la calle principal. Vuelve a por tu recompensa.

BUSCA A TANNIS

Encargada por: Helena Pierce **Nivel recomendado:** 21
Recompensas: 2760XP, 2700$

Debemos hablar primero con un Claptrap al sureste de NewHaven. Nos dará acceso a Rust Commons West. Nuestro objetivo está en la esquina nordeste del mapa. Sólo hay que seguir el marcador hasta llegar al objetivo y encontrar a Patricia Tannis. Las tuberías son nidos de hormigarañas (hemos de dispararlas al vientre) y hay un par de grupos de rakks de lo más incómodo. Por supuesto también hay bandidos y psicópatas. Tres cajas con armas se esconden en esta zona.

VE A VER A EARL EL GRILLADO

Encargada por: Patricia Tannis **Nivel recomendado:** 22
Recompensas: 2880XP, 3025$

Sólo hay que seguir el marcador o transportarse a Crazy Earl´s Scrapyard. Allí unos cuantos Skags se nos cruzarán sin suponer ningún problema. Al llegar al objetivo, dispara a los barriles y acércate a hablar con el loco.

¡FUERA DE MI PROPIEDAD!

Encargada por: Earl el grillado **Nivel recomendado:** 22
Recompensas: 4320XP, 3025$

Una misión de eliminación simple. Primero nos libraremos de las tres hormigarañas, para luego pasar a buscar y eliminar a los 25 bandidos. Avanzando con calma conseguiremos que no salgan todos de golpe. En esta zona el rifle de francotirados es el arma idónea.. Si a mitad del camino aparecen skags, vas en dirección correcta. Al menos dos cofres de armas se esconden en esta zona.

CONSEJO

TELETRANSPORTE

En las estaciones de bus podremos pedir que nos teletransporten al último vehículo generado. Un buen atajo en caso de morir en plena misión

ELIJE ARMA

De inicio sólo podremos llevar un arma. Conforme avancemos en el juego podremos llevar equipadas hasta cuatro. Para cambiar de una a otra debemos pulsar Y, pero para seleccionar el arma concreta que queremos, podemos usar el pad digital de nuestro mando de control.

CONSEJO

ALEATORIEDAD

Borderlands puede presumir de tener un sistema de creación de armas a la altura del mítico Diable. Según los últimos datos, puede generar hasta 17.000.000 de armas diferentes. Por tanto, en cada partida nos espera una experiencia distinta.

• Hemos llegado a ver revólveres disparando munición de escopeta, por ejemplo.

SALVAR A LUCKY

Encargada por: Ernest Whitting **Nivel recomendado:** 18

Recompensas: 2400PX, 1922$ y mejora de granada

Esta misión consiste en salvar a un personaje retenido en un campamento enemigo compuesto por dos zonas repletas de psicópatas. Dispara desde lejos a los barriles explosivos y escóndete debajo del edificio para recuperar salud. Al llegar a la verja se abrirá la segunda zona, donde deberemos vérnoslas con un psicópata cabronazo armado con lanzacohetes. Él debe ser tu preferencia. Tras esto, entra en la primera choza y salva a Lucky.

ACTIVANDO LA RED DE VIAJE RÁPIDO

Encargada por: Lucky Zaford **Nivel recomendado:** 20

Recompensas: 2376XP, 2411$, teletransporte

Vuelve al vehículo y sigue el tendido eléctrico hacia el sureste. El primer panel es facilmente alcanzable con un poco de habilidad en los saltos. Al activarlo aparecerá un nuevo tipo de fauna, el Scythid. Vulnerables a los ataques con fuego. El segundo panel esta algo más inaccesible, y puede que nos interrumpan unos bandidos montados en coche. Nada que no podamos solucionar. Continuando al sureste llegaremos a la central eléctrica, activaremos el interruptor tras eliminar a un grupo de enemigos. Tras esto, los bandidos reaparecen. Con un lanzacohetes impartiremos justicia.

GUERREROS DE LA CARRETERA: MATONES

Encargada por: Lucky Zaford **Nivel recomendado:** 18

Recompensas: 2400XP, 1922$

Hay que luchar cara a cara con 8 patrullas de Mad Mel. Fija misiles con tu vehículo y haz que vuelen...

GUERREROS DE LA CARRETERA: APOCALIPSIS BANDIDO

Encargada por: Lucky Zaford **Nivel recomendado:** 20

Recompensas: 10560XP, 9646$ y una aumento de armamento

Una lucha a muerte motorizada. Superar este combate a pie es practicamente imposible, por lo que hemso de prepararnos para conducir y disparar a la vez. SIguiendo el marcador llegaremos hasta el lugar del enfrentamiento. Tras vencer al primer enemigo, conseguiremos que Mad Mel aparezca. Hemos de dejarnos matar para revivir de nuevo junto a la arena del combate. Sin llegar a entrar en ella, nos quedaremos en el borde de la rampa, con las ruedas delanteras colgando y el morro dentro. Así podremos atacar sin sufrir daño. Funcionan mejor los vehículos con metralleta.

FIJANDO

Cuando vamos en el coche, con el botón de salto fijaremos objetivo. El gatillo izquierdo (L2) es para el arma primeria, el derecho (R1) para la secundaria. El botón superior izquierdo corresponde al nitro, del que veremos en la esquina inferior izquierda de la pantalla cuanto nos queda. Con el botón de cambio de arma, cambiaremos de sitio en el vehículo entre conductor y artillero.

CONSEJO

SUBE AL BUS

En las estaciones de bus podremos pedir un vehículo para viajar por las diversas localizaciones de Borderlands. Hay ocho opciones, pero se diferencian unicamente por el color de la carrocería. La única opción relevante es el arma que llevan montadas, pudiendo elegir entre una ametralladora o un lanza cohetes.

EP. 1/EP. 2

recompensará con un aumento en el tamaño de la mochila.
Una vez que lleguemos a la arena, no hay vuelta atrás comienza la lucha con Sledge y sus lacayos enanos. La estrategia más fácil es acabar primero con los enanos y luego hacer que el jefe caiga en el agujero que hay a la entrada de la arena. Por lo general se quedará atascado y será presa fácil. Si no lo conseguimos, sólo nos quedará mantenernos en movimiento y rezar. Tras acabar con él debemos recoger la llave de la mina y hacer el camino por el que vinimos, de nuevo repleto de nuevos enemigos.

SLEDGE: LA BATALLA DE LOS PÁRAMOS

Encargada por: Shep Sanders **Nivel recomendado:** 17
Recompensas: 9408XP, 6866$ y modificador de clase
Esta misión es de las duras. Empieza en las minas Headstone. Primero tendremos que limpiar la entrada de enemigos. Luego abrir la verja, cuyo interruptor está a la derecha, en lo alto de una rampa. Para acabar con los enemigos restantes, nada mejor que la ametralladora fija que encontraremos. Seguimos avanzando hasta pasar otra ametralladora fija (para superarla, nada mejor que un rifle de francotirador y una bala en la cabeza del enemigo.) Al subir a la zona superior al fondo, entraremos dentro del gran almacén mediante un ascensor. Comienza la batalla con Sledge. Aunque es dura, la estrategia es simple, dado que las armas del enemigo son a corto alcance. Por tanto nuestra recomendación es correr y disparar, dejando al menos un enemigo menor vivo y llevando un par de botiquines para poder recuperar la salud. El truco en esta ocasión reside en aprovechar las dos puertas de entrada en la habitación, abriendo, disparando y volviendo a cerrar hasta que acabemos con el enemigo. Un sucio pero efectivo método de acabar con el enemigo y de terminar la zona más grande de Borderlands. Ahora toca mudarse a nuevas e inhóspitas tierras. Sólo hay que volver con Zed tras acabar con Sledge para conseguir el salvoconducto.

Dahl Headland

LA MARCHA DE FYRESTONE

Encargada por: Dr.Zed **Nivel recomendado:** 18 **Recompensas:** 1200XP
Sólo hay que conducir hasta el punto de transición hacia la nueva zona, hablar con el Claptrap de la puerte y posteriormente seguir el marcador hasta Ernest.Es casi una misión de reconocimiento de este nuevo escenario. Mucho cuidado con los enemigos motorizados.

CONSEJO

EN LA ARENA

Cuando juegan dos jugadores, hay que dar un golpe cuerpo a cuerpo nuestro compañero, y que este lo devuelva, para iniciar una lucha uno contra uno en cualquier lugar de Pandora. Para retos más complicados existen las arenas multijugador, dispersas por todo el planeta en la que los jugadores pueden enfrentarse tanto en solitario como en equipo en duelos a cara de perro. La primera arena está en el primer poblado de bandidos, a la salida de Fyrestone.

CONSEJO

LOS RETOS

Dentro del mismo juego existen múltiples retos que nos otorgarán puntos de experiencia extra. Se pueden consultar en la pantalla de mapa, pulsando el botón superior izquierdo.

de T.K., superando la zanja y girando a la derecha. Aquí nos esperarán una patrulla de bandidos que morirá gustosa bajo nuestras ruedas. Activando el interruptor daremos esta misión por cumplida.

VUELVE CON ZED

Encargada por: Scooter **Nivel recomendado:** 10
Recompensas: 720XP, 1552$, mejora de almacenamiento
Con tu flamante nuevo vehículo, vuelve a Fyrestone y habla con el Dr. Zed. No podrás meter el coche en la ciudad, pero aprovechar para atropellas skags.

SLEDGE: REÚNETE CON SHEP

Encargada por: Dr. Zed **Nivel recomendado:** 10 **Recompensas:** 144XP
Montamos en coche y atravesamos la puerta que acabamos de abrir hasta llegar a unas máquinas expendedores. Shep está apoyado en una de pared.

SLEDGE: LA LLAVE DE LA MINA

Encargada por: Shep Sanders **Nivel recomendado:** 10
Recompensas: 1440XP
Shep te confirma que la llave de la mina Headstone esta en la oficina de la subestación Zephyr. SIgue el marcador en tu vehículo hasta llegar a una zona con bandidos. Podrás acabar con ellos sin ni siquiera bajarte del coche. Cuando lo hayas hecho entra en el edificio central para encontrar la llave y una nota. Cuidado con el enemigo en el tejado, se esconde bien.En el tejado hay gran cantidad de items y armamentos escondidos..

SLEDGE: AL REFUGIO

Encargada por: Shep Sanders **Nivel recomendado:** 14
Recompensas: 5760XP
Al empezar esta misión debemos volver atrás hacia Shep, para meternos en las Arid Hills. Allí debemos recorrer todo el escenario hacia el norte, donde llegaremos al refugio de Sledge. Se trata de un gran edificio que acaba en una especie de ruedo donde nos enfrentaremos con los secuaces mas poderosos de Sledge. Pero antes de llegar a ese punto, debemos primero acabar con toda la resistencia enemiga. Se trata de una serie de estrechos pasillos infestados de enemigos. Por suerte, podremos volver a las máquinas expendedoras para reponer energía y municiones. En uno de estos pasillos encontraremos el primer Claptrap estropeado que nos

CONSEJO

EXPLÓTAME-EXPLO

Los barriles son uno de los recursos y peligros de Pandora. Trata de no acercarte a ellos, puesto que una explosión de estos puede acabar con nuestra vida. Por otra parte, son una excelente arma para dañar a grupos de enemigos.
Algunos realizan daño elemental: los verdes, corrosivo; azul, eléctrico; rojo, igneo, amarillo, explosivo...



EP. 1

NUEVE DEDOS: HORA DE COBRAR

Encargada por: T.K. Baha **Nivel recomendado:** 7
Recompensas: 108XP, 2210$, modificación de granada
Tan sólo tendremos que volver a Fyrestone para hablar con el Dr.Zed y recibir nuestro merecido premio.

BUSCANDO TRABAJO

Encargada por: Dr. Zed **Nivel recomendado:** 7 **Recompensas:** 108XP
Tras hablar con el doctor debemos ir al panel de anuncios de Fyrestone, a partir de aquí comenzamos a encontrar misiones secundarias en Borderlands. La primera de ellas T.K. Tiene más trabajo.

PASAJEROS AL BUS

Encargada por: Scooter **Nivel recomendado:** 7 **Recompensas:** 108XP
Dirígete a la estación de bus situada a la salida de Fyrestone, al otro lado de la carretera y hacia la derecha. Interactua con el panel de control para cumplir la misión.

EL ROBO DE CABEZA HUESO

Encargada por: Scooter **Nivel recomendado:** 10
Recompensas: 4320XP, 1552$
Scooter nos informa que necesita el módulo de Digistruct para volver a hacer funcionar las estaciones, y este esta en manos de Cabeza de hueso, lider de un grupo de bandidos de la zona. Avanza por la carretera noreste hasta el campamento enemigo. En el mapa está justo al lado de Fyrestone, tras unas vallas.
La mejor manera de acabar con el lider es dispararlo desde Fyrestone. A la derecha del edificio con expendedoras de armas hay una señal roja con una X. Tras ella hay un pequeño saliente que nos da acceso a uno mayor. Desde ahí podremos dispararle a él y sus secuaces sin que su lleguen a hacernos un rasguño. Una vez matado el enemigo, cogeremos su arma Bone Shredder, el módulo de Digistruct y volveremos a la estación.

OBSTÁCULOS EN PISS WASH

Encargada por: Scooter **Nivel recomendado:** 10 **Recompensas:** 720XP
Comienzamos pidiendo un vehículo. A partir de este momento en cualquier estación podremos pedir un vehículo sin coste alguno. Todos son iguales, sólo varían los colores y el arma montada en su chasis: metralleta o cohetes.Tras esto nos dirigiremos a la rampa grande al este de la granja

CONSEJO

RESUCITANDO
Cuando los enemigos consigan acabar con nuestra barra de vidano habrá llegado nuestra hora. Si conseguimos matar a algún enemigo durante los segundos inmediatamente posteriores a nuestra caída, volveremos a la vida.
Jugando con otros jugadores, estos podrán resucitarnos al acercarse a nosotros

CONSEJO

SUBE DE NIVEL
Una de las claves para superar Borderlands es subir el nivel realizando misiones secundarias. De esta manera, si al hacer una misión principal vemos que su dificultad es demasiado alta, será momento de volver atrás para realizar alguno de esos encargo que podemos encontrar en los tablones de anuncios.

NUEVE DEDOS: LA COMIDA DE T.K.

Encargada por: T.K. Baha **Nivel recomendado:** 4
Recompensas: 2880XP

Baha nos cuenta que Nueve Dedos está en Skag Gully, pero su entrada está bloqueada. Debemos seguir el marcador hacia el este para encontrar una carga y volar la barricada. Tras esto debemos dirigirnos a la tumba de la mujer de Baha, donde se esconden nuevas armas. Tras esto nos dirigiremos al sur hacia la mazmorra de Nueve Dedos. Asegúrate de tener munición y botiquines antes de de pasar. Una vez listos, debemos acabar con los bandidos que en el camino y prepararnos para la lucha.

Al comenzar la batalla, soltará a varios skags. Es mejor concentrarse primero en estos antes de ir a por el enemigo principal. Usa las columnas para cubrirte de los disparos. Si te resulta difícil prueba a subirte a uno de los laterales donde los skags no alcanzan (no saben salta), También podemos usar el ascensor para separar a los cachorros de Nueve dedos. La estragia no varía demasiado dependiendo de nuestra clase, excepto en el caso del cazador, que puede sacar partido de su habilidad especial para librarse de los enemigos. Una vez acabemos con Nueve Dedos, debemos volver para hablar con T.K. Baha.

ARMADO Y LISTO

Si dejamos pulsado X (o cuadrado) al coger un arma, directamente nos armaremos con ella, relegando la que tuviéramos al inventario.

EP. 1

dos. Tampoco vendrá mal hacernos con un par de botiquines para misiones venideras. Tras hablar de nuevo con Zed terminará la misión.

CEGAR A NUEVE DEDOS

Encargada por: Dr:Zed **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: 480XP, 313$

El buen doctor nos comenta que los bandidos de Nueve Dedos están empezando a seguir nuestras acciones, por lo que nos recomienda acabar con ocho de ellos. Debemos salir de Fyrestone y dirigirnos a su campamento al otro lado de la carretera.. No deben suponer mayor problema, pues son algo débiles. Al acabar con ellos, este puesto avanzado esconde algunos artículos que pueden ser interesantes. Tras buscarlos, volveremos a la ciudad para hablar con Zed.

NUEVE DEDOS: T.K. BAHA

Encargada por: Dr:Zed **Nivel recomendado:** 3 **Recompensas:** 90XP

El Dr.Zed nos informa de que para matar a Nueve Dedos, primero debemos encontrar primero su escondite. Esta información sólo la conoce T.K. Baja. Siguiendo el marcador hacia el sur de Fyrestone llegaremos a su choza.

NUEVE DEDOS: LA COMIDA DE T.K.

Encargada por: T.K. Baha **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: 480XP, 313$

Este estrambótico personaje nos pedirá que busquemos la cómida que los skags le han robado si queremos que nos desvele el paradero de Nueve Dedos. Seguiremos el marcador hacia el este de la granja de T.K. Por el camino encontraremos varios skags. Cada pieza de comida está separada y la zona muy poblada de madrigueras skags, por lo que la lucha será dura. Tras encontrar toda la comida, será un buen momento para buscar en las pilas con humo verde en busca de municiones y otros items.

¿TIENES GRANADAS?

Encargada por: T.K. Baha **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: 48XP

Baha nos informa de que la tienda de armas ha vuelto a abrir en la ciudad, recomendándonos que compremos algunas granadas antes de enfrentarnos a nueve dedos. Así, volveremos a Fyrestone para adquirir esta arma, y luego volveremos a hablar con T.K. Baha.

CONSEJO

LOOTEAR

- En el mundo del rol el looteo es la recogida de los objetos que dejan los enemigos al caer.
- En Borderlands es imprescindible lootear para estar siempre con las municiones suficientes para afrontar el combate.
- De igual manera tampoco debemos dejar de revisar el escenario en busca de un mayor botín.

CONSEJO

CURA SANA

Para mantener nuestra salud al máximo debemos valernos de los siguientes objetos:

- Botiquines: curan a nuestro personaje en función de su tamaño aunque no son instántaneos, sanan poco a poco. Se puede llevaren la mochila para su posterior uso.
- Curas: viales de salud que se gastan en al cogerlos.

Será más fácil si intentamos acabar con ellos desde la distancia. Cuando lo consigamos el Claptrap nos dará acceso a un cofre rojo.Tras esto nos llevará ante otro grupo de enemigos. Misma táctica, éxito asegurado.

EL DOCTOR ESTÁ EN CASA

Encargada por: Dr.Zed **Nivel recomendado:** 2 **Recompensas:** 48XP

Tras acabar con los bandidos el Claptrap nos llevará a la casa del Dr.Zed. Este está encerrado dentro de su 'consulta', por lo que debemos pulsar el interruptor a la derecha de la puerta para abrir al doctor. Tras hablar con él habremos acabado la misión.

SKAGS A LAS PUERTAS

Encargada por: Dr.Zed **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: 144XP, 313$

El objetivo es matar a cinco skags. Se encuentran justo tras la puerta de Fyrestone. Puedes encontrarlos al otro lado de la carretera o siguiendo la calzada. Dispararlos en la boca produce un daño crítico, con lo que mejor apuntar antes de apretar el gatillo.

EL RESCATE DE CLAPTRAP

Encargada por: Claptrap **Nivel recomendado:** 2 **Recompensas:** 72XP

Al volver a la ciudad descubrimos que los bandidos la han tomado con el Claptrap, dejándole estropeado en pleno cementerio. Tenemos que seguir el marcador hasta la caja de herramientas junto a un edificio, para después volver y arreglar al robot. Este Claptrap no nos dará recompensas, pero en adelante, cada vez que encontremos a un claptrap estropeado y lo arreglemos, este nos dará acceso a un cofre rojo y puntos de experiencia.

PROTEGE TU PELLEJO

Encargada por: Dr.Zed **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: 192XP, 188$

Tras completar Skags a las puertas el Dr.Zed nos encomendará una nueva misión. Tendremos que salir de Fyrestone y girar hacia la izquierda en busca del acoplador de una vieja máquina expendedora. Puedes entretenerte un rato con los skags para acumular experiencia y aumentar de nivel más rapidamente. En este caso la mejor manera de acabar con ellos es con una escopeta. Al recuperar la pieza debemos volver a Fyrestone y entrar en el edificio de Zed para reparar la primera máquina a la izquierda. Esto activara las máquinas expendedoras, siendo nuestra prioridad comprar unos escu-

CONSEJO

COFRE DEL TESORO

- Los cofres son la clave para triunfar en Borderlands. No debemos dejar ninguno sin abrir.
- Los cofres grises esconden municiones.
- Los rojos guardan municiones y armas, algunas de gran potencia.
- Los plateados, más alargados, guardan armas aunque en un mayor número.

CONSEJO

ARMAS MARCADAS

- Cada marca de armas destaca por presentar una característica distintiva al de sus competidoras. Por ejemplo las de Torgue causan mayor daño, las de Hiperion tienen mayor precisión, Vladof destaca por disparar más rápido y S&S presume de los cargadores con mayor capacidad.

EP. 1

CONSEJO

NUEVO-TÚ

- Estas estaciones son los puntos de control y de guardado en Borderlands. Sólo hay que acercarse a ellas para activarlas.
- En ellas podremos cambiar el color de las ropas de nuestro personaje para diferenciarlo en partidas online.
- También permite redistribuir los puntos de habilidades de nuestro personaje (previo pago)

Paso a paso

El mundo de Borderlands es inmenso y repleto de secretos. No debe ser recorrido de forma lineal, dado que de esta manera nos perderemos gran parte de la diversión en Pandora. Así, los entornos que encontraremos están completamente abiertos a la exploración, para la que deberemos hacer uso de el runner, un vehículo armado capaz de transportar a dos pasajeros a la vez.

Sólo así conseguiremos llegar a cada rincón de Pandora, hasta encontrar las 160 misiones que hay desperdigadas por el mapeado. Para descubrirlas tendremos que hablar con los personajes principales, visitar el cartel de misiones de cada ciudad y explorar exhaustivamente cada localización que visitemos. Muchas de ellas se repiten en cada uno de los mapas, por lo que la variedad no es tanta como puede parecer en un primer momento. Como nuestro espacio es limitado, vamos a quedarnos con las 56 misiones que componen la trama de Borderlands. La característica común para todas ellas es que nos las encomendará un personaje secundario de la trama principal. ¡Allá vamos!

Arid Badlands

Nuestro primer destino en esta aventura. Las primeras fases son poco más que una toma de contacto con el sistema de juego y los controles, aún así permanece atento a los Skags, son más peligrosos de lo que parecen.

CONSEJO

A BUEN RECAUDO

- Todas las cajas, váteres, lavadoras, etc... con una luz verde son objetos que tienen en su interior algún objeto de interés. Puede ser municiones, armas, accesorios o incluso dinero fresco.
- Lo mismo pasa con todos los montones de basura de los que emana una nube verde. Todos guardan algún botín

ACABO DE LLEGAR

Encargada por: El Ángel guardián **Nivel recomendado:** 2

Recompensas: Ninguna

Tras elegir personaje y bajar del bus nos encontraremos en la entrada este de Fyrestone. Allí un robot Claptrap nos dará la bienvenida y nos guiará en nuestros primeros pasos. Nos mostrará la primera estación nuevo-tú, donde se salvará nuestra partida. Después se dirigirá a la puerta norte de la ciudad, pero no debemos seguirle inmediatamente, es mejor darse una vuelta por los alrededores para encontrar las primeras provisiones. Cuando estemos armados, debemos ir hacia el robot, donde abrirá las puertas de la ciudad para que venzamos a un grupo de bandidos.

Expendedoras

En practicamente todas las zonas de Borderlands encontraremos unas máquinas expendedoras que nos ofrecerán todo tipo de artículos a un precio no demasiado económico. La excepción es la venta del día, una rebaja especial que va cambiando cada cierto tiempo. También podremos vender las armas que no queramos para sacarnos unos dólares extra.

Tipos de máquina:

- Armas: como su nombre indica, encontraremos todo tipo de herramientas para provocar la muerte de nuestros enemigos.
- Municiones: No sólo podremos comprar balas para nuestras armas, también granadas y mejoras en los cargadores de estas.
- Médica: encontraremos todo lo relacionado con la salud. Botiquines, curaciones instantáneas, escudos y modificadores de clase.

ARMAS

RIFLES DE ASALTO

❶ Idóneos para media distancia por su precisión. Pueden montar visores y su cadencia de disparo varía desde los automáticos a los de un sólo disparo.

REPEATERS

❷ Pistolas automáticas con cargadores de tamaño medio y la posibilidade montar mirillas para aumentar la precisión.

REVÓLVERES

❸ Pocas balas en los cargadores para pistolas que causan un gran daño. También causan gran daño cuerpo a cuerpo y pueden montar mirillas.

ESCOPETAS

❹ Armas de corta distancia que causan gran daño. Sus cargadores no son demasiado amplios, pero resultan inmejorables contra los enemigos que nos buscan en el cuerpo a cuerpo.

ROCKET LAUNCHERS

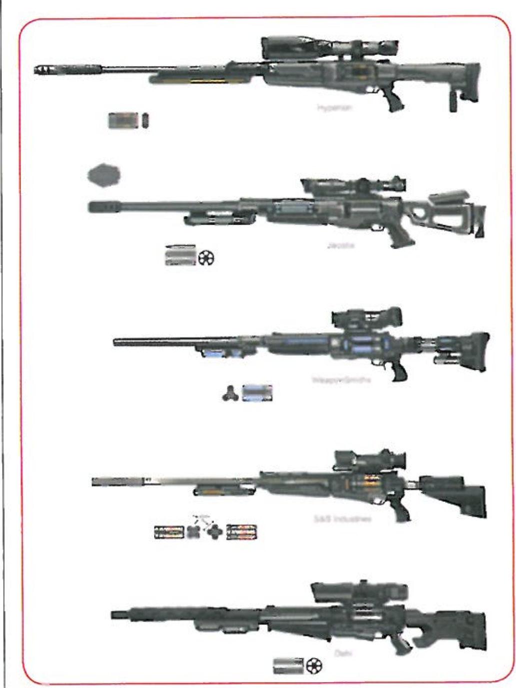
❺ Un lanzador de misiles al estilo más clásico. Mucho daño, poca munición y frecuente daño explosivo.

SMG

❻ Ametralladora corta sin demasiada precisión, pero gran cadencia de tiro. Suele montar mejoras elementales y visores para disparar con mayor precisión.









Soldado

Ex-soldado profesional. Perteneció al ejército de la lanza, contra el que tendremos que vernos las caras una vez avanzada la aventura. Se alistó por voluntad propia cuando era muy joven, ascendiendo rapidamente en el escalafón militar.

Lleva años ejerciendo como mercenario desde que, un buen día decidiera dejar el ejército de la Lanza. Se trata de un soldado frio y calculador que conoce bien su profesión, y que es capaz de manejar con soltura todo tipo de armamentos. Un tipo duro de la vieja escuela, de esos sin sentido del humor y muchas ganas de repartir plomo entre aquellos voluntarios que se presten a ello.

Evolución de sus habilidades:

- Infantería: mejora el rendimiento de las armas y proporciona mejoras a la torreta escorpión. El colofón de este árbol proporciona la habilidad a la torreta de disparar misiles cada cierto tiempo.
- Apoyo: Esta clase de personaje proporciona regeneraciones varias. Armas, escudo, salud... La última mejora permite que la torreta suelte items cada determinado periodo de tiempo.
- Médico: mejoras de salud y ofrece la grana posibilidad de revivir a los aliados caídos. Su cúlmen es la regeneración para el grupo de mercenarios al completo.



LA FICHA

- Nombre: **Roland**
- Rol: **soldado**
- Edad: **cerca de 40**
- Raza: **negra**

- Nos recuerda a: Clint Eastwood en Sin Perdón o Harry el Sucio y a Michael Ironside en Starship Troopers
- Armas preferidas: rifles de combate y escopetas
- Habilidad especial: Torreta escorpión (torreta de apoyo fija que dispara a los enemigos. Más adelante evoluciona curándonos, dándonos munición e incluo disparando misiles)
- Indicado para: Personaje equilibrado y capaz de dar apoyo a nuestros compañeros.
- Frases características: "En pie, soldado" "Vamos a conseguirlo..." ""Sólo es un rasguño."

LA FICHA

- Nombre: **Lilith**
- Rol: **sirena**
- Edad: **20**
- Raza: **Blanca**

- Nos recuerda a: Milla Jovovich en El Quinto Elemento o Juana de Arco. También a Cristina Ricci en la Familia Adams
- Armas preferidas: aquellas con daño elemental: incendiarias, eléctricas y corrosivas.
- Habilidad especial: movimiento en fase (entra en una dimensión paralela que la permite evitar el daño y moverse por el campo de batalla. Más adelante también puede recuperarsalud e incluso atacar enemigos mientras usa su habilidad)
- Indicado para: Aquellos que gusten de flanquear al enemigo
- Frases características: "No es más que un rasguño""

Sirena

Uno de los escasos ejemplares de la raza humana que han sido expuestos a la tecnología alienígena. Este hecho la cambió, otorgándola poderes especiales que el resto de sus congéneres sólo pueden soñar. A las de su tipo se las llama sirenas.

Aunque aún no lo sabe, detrás de toda esa belleza (no se puede negar que estamos ante la sexy de este grupo de mercenarios), y tras una gruesa coraza de sarcasmo, se esconde el potencial para convertirse en uno de los seres más poderosos que existen en el universo. Es el personaje que menos experiencia tiene del grupo, pero por sus habilidades especiales merece ser tenida muy en cuenta.

Evolución de sus habilidades:

- Mando: mejoras en los escudos, curación rápida y tiempo de recuperación reducido para el movimiento en fase. El culmen de este árbol permite aumentar la probablidad de aturdir a loes enemigos con cada ataque.
- Elemental: mejoras elementales para nuestras armas que añaden daño corrosivo, eléctrico, ígneo... La extraordinaria habilidad final de este árbol nos da la posibilidad de causar daños por fuego a los enemigos cercanos al último rival caído en combate. Espectacular.
- Asesino: mejoras relacionadas con las muertes de los enemigos. Van desde aumento del daño crítico hasta reducción del tiempo de espera de la habilidad especial, pasando por la mejora de los ataques cuerpo a cuerpo. El último escalón de este árbol aumenta espectacularmente el daño que propinamos al realizar un ataque cuerpo a cuerpo a un enemigo mientras utilizamos la habilidad de fase.

Cazador

Personaje misterioso donde los haya. Nadie conoce sus orígenes, motivaciones o verdadera identidad tras la máscara. De carácter reservado, solamente deja salir sus emociones en mitad de los combates, con una aterradora risa al aniquilar a algunos enemigos. Consigue inspirar miedo y confusión entre las tropas enemigas. Alguien a quien no te gustaría tener en tu contra, ni encontrarte con él en un callejón oscuro en mitad de la noche. Sus habilidades a larga distancia son casi tan mortales como su dominio de las armas cortas.

Evolución de sus habilidades:

- Francotirador: diversas mejoras para el combate a larga distancia con rifles de francotirador. Mejora el daño y la precisión de nuestras armas. La última mejora permite que nuestras balas superen los escudos enemigos, causándoles daño directo.
- Pícaro: Clase dedicada casi en su totalidad a mejorar la habilidad especial. Culmina con una mejora que permite a nuestra mascota, Bloodwing, atacar a un mayor número de enemigos en cada vuelo.
- Pistolero: mejoras para la pistola y aumentos en el daño por muerte, amén de otras ventajas. Con la mejora final conseguiremos que nos brinde un daño extra por cada baja que provoquemos. En concreto un 25% de posibilidades de realizar un daño crítico al enemigo, aumentando la velocidad a la que disparamos nuestra munición. Todo un asesino de armas tomar.

LA FICHA

- Nombre: **Mordecai**
- Rol: **Cazador**
- Edad: **Rondando los 30**
- Raza: **Blanca**

- Nos recuerda a: Batman en Batman Begins y El Caballero Oscuro. También a Vin Diesel en Pitch Black.
- Armas preferidas: rifles de francotirador y revólveres
- Habilidad especial: Bloodwing (llama a un pájaro que se ocupa de atacar a los enemigos y de recoger municiones y salud)
- Indicado para: asesinos taimados y aquellos que disfrutan acabando con su enemigo desde las sombras.
- Frases características: "Tienes que aprender a agacharte" "Eso tiene que hacerse" "Vivirás..."

LA FICHA
- Nombre: **Brick**
- Rol: **Bersérker**
- Edad: **cerca de los 30**
- Raza: **Blanca**

- Nos recuerda a: Marv de Sin City
- Armas preferidas: lanza misiles y sus propios puños
- Habilidad especial: Bersérker (se vuelve invulnerable durante un corto período de tiempo y el daño recibido le hace pegar más fuerte de lo que ya lo hace de por si)
- Indicado para: amigos del ataque frontal y con poca puntería a larga distancia.
- Frases características: "No tengo tiempo que sangrar" "Eso sólo ha sido suerte" "Te vas a comer tu arma"

Bersérker

Una bestia parda. Puro músculo y poco cerebro. Responde la nombre de Brick, pero posiblemente con 'eh, tu' se conformaría. Como su complexión muscular indica, en el combate cuerpo a cuerpo hay pocos enemigos que sean capaces de hacerle frente.

La historia personal de Brick es casi tan importante como conocer todas las aristas de su personalidad...aburrida. Es un bruto, de los que se han pasado la vida pegando a gente por dinero. Ser un mercenario es lo que mejor se le da en la vida (y probablemente lo único que sabe hacer bien.

Evolución de sus habilidades:

- Peleón: mejora la habilidad bersérker de diversas maneras y aumenta el daño de los ataques cuerpo a cuerpo. Culmina con una mejora que permite recuperar salud con cada enemigo muerto mientras usamos la habilidad especial..
- Tanque: efectos relacionados con la salud y el escudo. Acaba con una mejora que aumenta la recuperación del escudo una vez que se agota.
- Reventador: mejoras de armas en general. Mejora daño, recarga, velocidad de disparo... La última mejora permite regenerar los cohetes que tenemos, además de aumentar la velocidad de disparo.





El argumento: En busca de la cámara alienígena

Pandora es un mundo que se presumía como el nuevo Edén para la minería, pero que resultó un desastre para todos aquellos que se acercaron a él buscando fortuna. De esta manera, al poco de ser colonizado, fue catalogado como un yermo inaprovechable. La culpa, de su fauna, su clima y de las difíciles condiciones de vida que hacía soportar a sus habitantes.

Aún así, todavía hay gente viviendo en Pandora, en su gran mayoría bandidos, psicópatas y mercenarios. Muchos de ellos, antiguos esclavos. Otros llegaron al planeta buscando algo que quizá sea más que una leyenda: una cámara alienígena repleta de riquezas y oculta en algún punto de la superficie del planeta desde tiempos inmemoriales.

Por eso están en Pandora los cuatro personajes entre los que podemos elegir. Se trata de cuatro mercenarios sin más historia que la de una infructuosa búsqueda de riquezas. Quizá esta vez tengan suerte y consigan hacer fortuna en este planeta... Quizá no.

Una experiencia diferente:

Borderlands no es un juego de disparos en primera persona al uso. Trata de evolucionar el género de los shooter subjetivos hasta un nuevo nivel. De esta manera incorpora la exploración libre de los amplios escenarios que incluye, generación aleatoria de armas y artefactos (con más de 600.000 posibilidades diferentes), la evolución del personaje al más puro estilo de un juego de rol...

Y ademas le añade un importante componente multijugador, en su modo cooperativo. Tanto es así que parece que ***Borderlands*** esté creado especificamente para ser jugado en compañía de nuestros amigos. Estos podrán unirse en mitad de la partida y abandonarla tan rápido como aparecieron. Incluso es posible disfrutar de todo lo que Pandora nos ofrece con un amigo en la misma consola, a pantalla partida e incluso con desconocidos a través de internet. De igual manera, por el mundo de juego se encuentran varias arenas de juego para que los jugadores puedan enfrentarse directamente entre ellos, sin que esto tenga más repercusión que algún pequeño resquemor entre los miembros de nuestra particular patrulla de mercenarios/justicieros.

A los mandos de tu mercenario:

Las cuatro opciones que se presentan al iniciar el juego son determinantes a la hora de jugar la aventura de una manera u otra. Cada personaje tiene unas habilidades radicalmente diferentes, aunque ninguno presenta desventajas respecto a sus compañeros de aventura. Es decir, la diferencia radica en su árbol de habilidades y su habilidad.



Bienvenidos visitantes noveles de Pandora. No hagáis caso de las habladurías que se comentan sobre este, nuestro querido yermo. Puede que hayáis oído que no hay nada más que bandidos. Puede que lo que ha llegado a vuestros oídos es que Pandora es poco más que una roca que robó las esperanzas de toda una generación de ávidos aventureros. Pero os diré una cosa, aquí encontrareis todo lo que lleváis tiempo buscando: aventuras, emoción, y puede que incluso riquezas inimaginables. Sólo teneis que saber dónde buscar.

Por eso os hemos confeccionado esta guía de supervivencia, para que ni los bandidos, ni la fauna local, ni alguna megacorporación te estropeen la pequeña fiesta que vas a montar por estas tierras. Relájate, puede que sea la última vez que puedas hacerlo. Llegamos a Pandora, suerte.

BORDERLANDS™

UN NUEVO MUNDO REPLETO DE PELIGROS QUE MERECE LA PENA DESCUBRIR CON UNA AMETRALLADORA EN LA MANO...

Por Juan 'XCast'









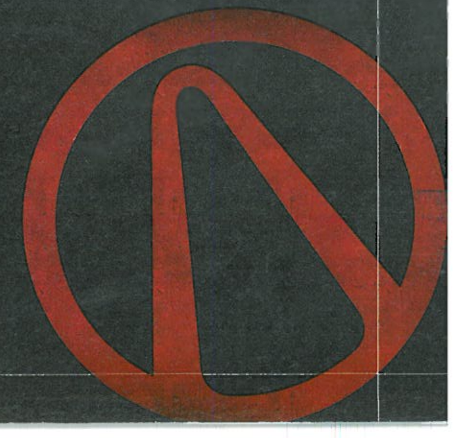


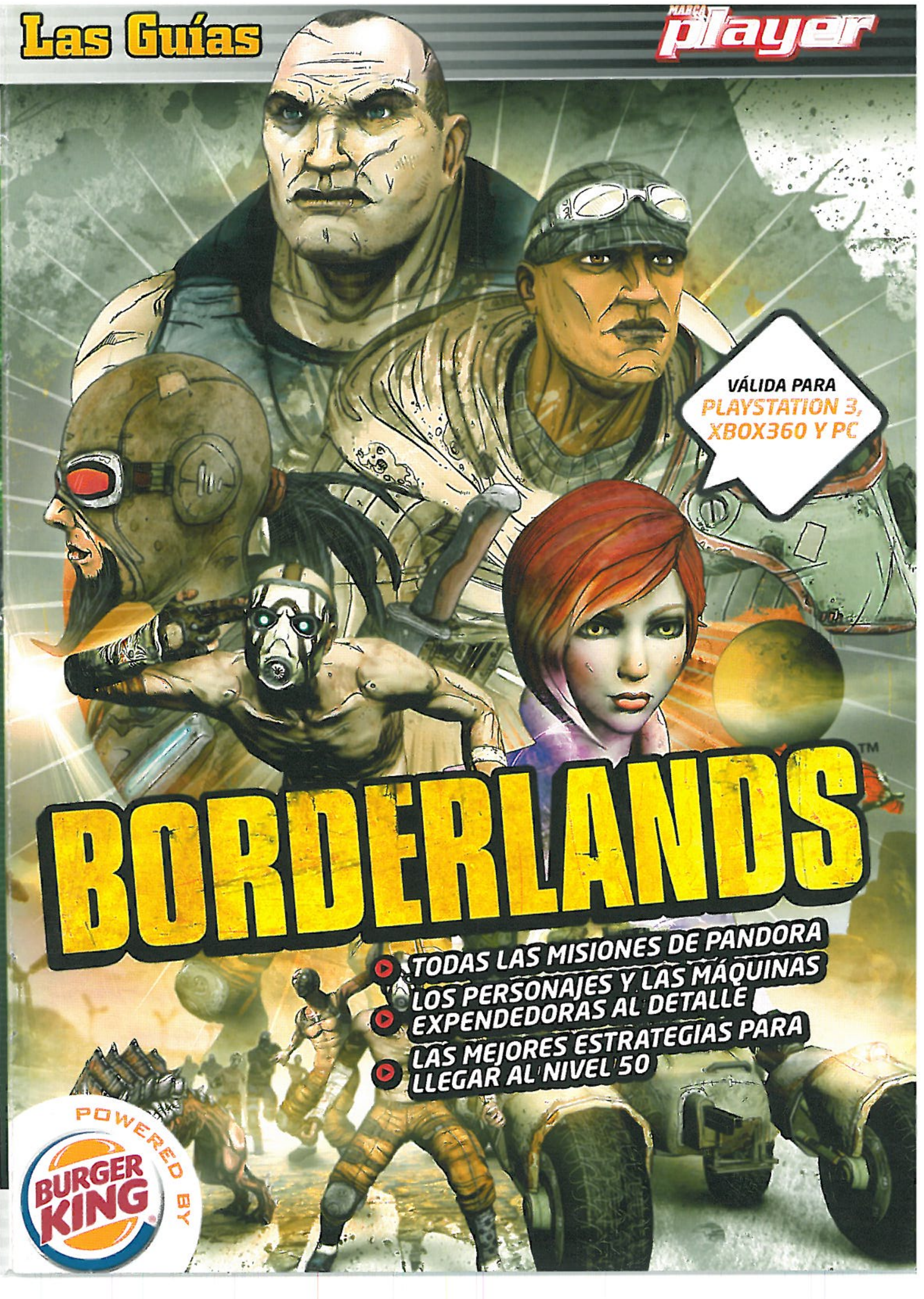






CONTENIDOS




Las Guías
MARCA
player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX360 Y PC
BORDERLANDS
TM
TODAS LAS MISIONES DE PANDORA
LOS PERSONAJES Y LAS MÁQUINAS
EXPENDEDORAS AL DETALLE
LAS MEJORES ESTRATEGIAS PARA
LLEGAR AL NIVEL 50
POWERED BY
BURGER KING